MAGYAR PC MAGAZIN · IV. évfolyam, 1. szám · 2005. január

1496 Ft

PCM magyar

4,7 GIGABYTE PROGRAM A DVD-N

TELJES SZOFTVEREK

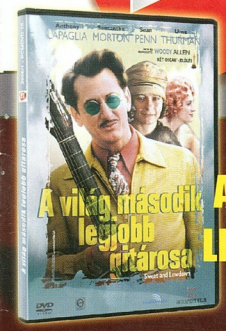
aDDict2 3D-s demókészítő

KOffice 1.3.5 teljes iroda Linuxra

AROS-Max Live CD

DEMÓ **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**

A TELJES Sulinet expressz Adatbázis a DVD-n



Film a DVD-n:

Woody Allen: A VILÁG MÁSODIK LEGJOBB GITÁROSA

2 Oscar-jelölés

www.pcmagazin.hu

Játszani is engedd!

A jövő technológiái a jelenben: játékfejlesztés

20 EZRES LÁTVÁNY

Teszt: olcsó videokártyák

OLCSÓBBAT VAGY GYORSABBAT?

PATA és SATA merevlemezek

FÉNYKÉPBOLT

Adobe Photoshop Elements 3.0

GÉPBAJOK

PC-szerviz

GAMER A PCM-BEN!

Játékteszt: Half-Life 2

UTOLSÓ LEHETŐSÉG!

Előfizetési nyereményjáték

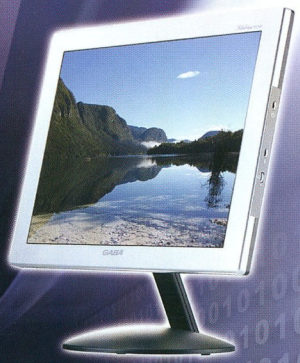
1496 Ft

Előfizetéssel 999 Ft

GABA COMPUTER

Ha az ár mellett...
...a minőség is számít.

GB-710



- 17" TFT
- maximális felbontás: 1280x1024
- képpont átmérő: 0,297mm
- fényerő: 250cd/m²
- kontraszt arány: 500:1

GF-1795

- 17" Flat képcső
- max felbontás: 1600x1200/60Hz
- képpont átmérő: 0,25mm

GB-1769

- 17" képcső
- max felbontás: 1280x1024/60Hz
- képpont átmérő: 0,27mm

Címünk: 1097 Timót utca 4/a
Telefon: 281-4222
Fax: 347-0003
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

TCO 99 ECOLOGY ENERGY SOCIAL ERGONOMICS

3 év helyszíni garancia

Hivatalos márkaszervíz:
Profi Szervíz Központ
1047 Gárdi Jenő u. 41.
Telefon: 399-0405
www.profiszerviz.hu

ISO 9001 minőség ellenőrzött

PROFI SZERVIZ KÖZPONT

A világ második legjobb gitárosa

Sweet and Lowdown – 1999

Woody Allen neve az elmúlt 35 évben egybeforrt az amerikai szerzői filmmel: az alkotó azóta is szinte évről évre új munkával jelentkezik, ám túlzás lenne azt állítani, hogy képes meglepetést szerezni. Allen állandó témái szinte minden egyes művében visszaköszönnek, így életművében üde színfoltot jelentenek azon darabok, melyekben nem ő alakította a főszerepet – e kivételek közé tartozik az 1999-ben forgatott filmje, *A világ második legjobb gitárosa* is.

A 30-as évek Amerikájában járunk, amikor az ország a jazz bűvöletében él. A gitáros Emmet Ray (Sean Penn) aligha születhetett volna jobb korba: életét a zene és a féktelen tivornyák töltik ki – az italt és a szép nőket éppúgy nem veti meg, mint a komoly tétre menő kártyapartikat. Ray úgy tartja magáról, hogy ő a világ egyik legjobb gitárosa – egész pontosan a második. A ranglétrán egyedül a fenomenális Django Reinhardt áll előtte. A férfi mindent elkövet, hogy túlszárnyalja őt, de kísérletei sorra kudarcot vallanak. Ez a tudat szép lassan felemészti.

A jazz iránti szeretetét Woody Allen sosem rejtette véka alá, és ennek bemutatására szentelte ezúttal a teljes játékidőt. Az Emmet Ray fiktív karakterére felfűzött életrajzi mű első számú célja az volt, hogy Emmet figuráján keresztül egy korszakot és látásmódot jelenítsen meg előttünk. A nagyszájú gitárvirtuóz szemével rajzolódik ki a két világháború közötti New York éjszakai világa: a füstös bárok és a mindent átható zene.

Ray-t Sean Penn kelti életre. Bár tehetségéről már *A háború áldozatai* (1988) és *A pokol konyhája* (1990) című alkotásokban megbizonyosodhattunk, komolyabb elismeréseket csak a *Carlito útja* (1993) és a *Ments meg, Uram!* (1995) után kapott. Második Oscar-jelölését éppen A világ második legjobb gitárosáért kapta, de a díjra egészen 2004-ig várnia kellett: Clint Eastwood *Titokzatos folyó*ja nem hagyott kétséget afelől, hogy Penn teljes joggal szolgált rá a szoborra.

Filmbeli szerelmét, a néma Hattie-t Samantha Morton alakítja, aki ugyancsak Oscar-jelölésben részesült elsőrangú játékáért. Az ifjú színésznő számára Woody Allen filmje jelentette a nagy kiugrási lehetőséget, ezt követően elhalmozták jobbnál jobb ajánlatokkal: Steven Spielberg *Különvélemény*ben éppúgy kulcsfontosságú szereplő volt, mint Jim Sheridan szívbe markoló drámájában, az *Amerikában*.

Allan igazi femme fatale karaktert osztott Uma Thurmanre: a nőét, aki Emmet és a visszahúzódó Hattie közé állhat. Persze nem ez az első alkalom, hogy a színésznő testi adottságaival hódít: a *Veszedelmes viszonyok*ban (1988) és a *Dermesztő szenvedélyek*ben (1992) még mint szende szűz csavarta el a férfi főszereplők fejét, a *Henry és June*-ban (1990), valamint a *Ponyvaregény*ben (1994) azonban már közel sem ártatlanságával hódított.

Woody Allen igazán nem szorul bemutatásra – ebben a filmben csupán egy kisebb mellékszerepben tűnik fel. Noha újabb művei Amerikában már nem olyan népszerűek, mint egykoron, rajongótábora Európában azonban továbbra is nagy – talán éppen azért, mert az általa megformált neurotikus kisemberekkel mindenki könnyedén azonosulni tud.

Az ítészek gyakorta róják fel Allennek, hogy képtelen megújulni, rajongóit azonban ez cseppet sem zavarja. Második virágkorát a kilencvenes években élte: ekkor sorra szállította a jobbnál jobb darabokat, melyek közé tartozik A világ második gitárosa is. Az alkotó az új évezredben, lassan a 70. életéve felé közeledve is töretlen lendülettel dolgozik.

PCM

Színes, szinkronizált amerikai vígjáték

- Főszereplők: **Sean Penn, Samantha Morton, Uma Thurman, Brian Markinson, Anthony LaPaglia**
- Rendező: **Woody Allen**
- Monó: **magyar, angol**
- Felirat: **magyar**
- Képarány: **16:9**
- Hossz: **91 perc**

Olvasóink leveleire Nagy Zoltán válaszol, a leveleket [...] módon jelölt kihagyásokkal, feladóik nevét megadva idézzük.

Ajándékba szeretnék venni a húgomnak egy olyan USB-s MP3-lejátszót, amelyik felvenni is tud. Milyen a felvételi tudása egy ilyen kis készüléknek? Csak közvetlen közelről rögzít, vagy több méterre lévő előadó hangját is felveszi? A felvételi lehetőség fontos lenne, mert így egyetemi előadásokat is tudna rögzíteni. 256 Mbyte-ra hány órányi előadást lehet rögzíteni?

ERT

A felvételi képesség elsősorban az adott készüléktől függ, de általában elmondható, hogy ha megfelelő rálátása van a mikrofonnak, akkor lehet vele rögzíteni az előadásokat. A legtöbb, rögzíteni képes típusnak még mikrofonbemenete is van. Az MP3-lejátszók általában jól tömörítve rögzítik a mikrofonjelet, vagyis egy 256 Mbyteos kártyára mintegy 18 órányi anyagot lehet rögzíteni.

Nem félek semmi más vírustól, csak a betárcsázóstól, attól viszont nagyon, ugyanis nem szeretnék több tízezer forintos számlát csinálni, kevéske rokkantnyugdíjamból nehezen jutna rá! Jelenleg a 3. megoldást alkalmazom, ami hosszú távon nem megoldás.

1. Van, aki azt javasolja, hogy csak addig tartsam bedugva a telefoncsatlakozót, amíg internetezek, vagy az Outlook Expresst használom, majd húzzam ki a dugót a modemből, de ez hosszú távon tönkreteszi a csatlakozókat!

2. Más szerint a Matávnál tiltassam le az 51-es hívószámon kívül az emelt díjas és külföldi hívószámokat. Hogy fognak így frissülni a programok?

3. Vagy ami a legegyszerűbb, ne használjam az internetet!

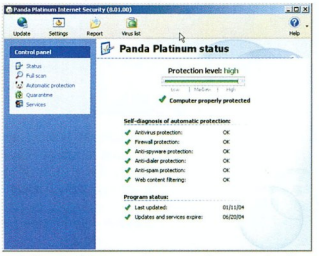
4. A Netért Alapítvány Dial Control nevű programját nem alkalmazom, ugyanis a Norton Antivirussal egyszerre alkalmazva, blokkolta a net és az Outlook Express működését.

Önöknek mi a véleményük erről?

Tisztelettel:

Ifj. Pordány Sándor

Sajnos ha nem vagyunk eléggé körültekintőek, könnyen áldozatául eshetünk ezeknek a programoknak. Sorolhatnám, hogy milyen lépéseket kell megtennünk ahhoz, hogy elkerüljük őket, ám ezeket helyettem megtették az Ön által mellékelt dokumentumokban. Amit én is javasolnék, az valóban az 1-es pont, vagyis a kábelkihúzás, ha nem erőlteti a csatlakozót, akkor gyakorlatilag kicsi a valószínűsége, hogy tönkremenjen. Szintén jó megoldás az emelt díjas és a külföldi telefonszámok tárcsázásának letiltása, illetve jelszóhoz kötése. Ekkor még az internetezéshez használt 51-es körzetszámú hívószámokat minden gond nélkül tudja hívni. A programok frissítéséhez nem kell külföldi telefonszámot tárcsázni, ha eddig így tett, akkor az bizony hiba volt. Elég egy internetkapcsolat, hiszen éppen az a legszebb a netben, hogy egy helyi hívással szinte bárhova el lehet jutni a világon.



» A Panda Platinum Internet Security hatékonyan tud védeni az internet veszélyei ellen

Ha valóban megbízható internetkapcsolatot szeretne, ha mód van rá, akkor valamilyen modem nélküli szolgáltatást érdemes választani, például ADSL-t vagy kábelnetet.

A Dial Control, ha jól értelmeztem a program működését, nem csinál mást, mint időben korlátozza a tárcsázás lehetőségét, hogy például csak a kedvezményes tarifájú időintervallumokban lehessen internetezni. Ez nem fog segíteni a külföldre tárcsázás megakadályozásában.

A legbiztosabb megoldást olyan vírusvédelmi rendszer jelentheti, amely odafigyel a tárcsázó kicserélésének, módosításának kísérletére is. Ilyen például a Panda Platinum Internet Security programcsomag, amely a vírusvédelem mellett a tűzfal, a spamszűrő és a kémprogramok elleni védelem feladatát is ellátja. A Panda Platinumról részletesen tavaly februári számunkban írtunk.

➲ **Küzdelem a kihalás ellen, PCM 2004/2/78**

Az előző évfolyamok PDF file-jait hogyan lehet úgy összefűzni, hogy egy összefüggő állományként lehessen benne keresni, és ne kelljen minden hónapot külön-külön megnyitni?

Hogyan lehet a meglévő régi példányokat „házilag" szkennelni, hogy szintén egy összefüggő állományként lehessen ebben keresni?

Tóth István

Sajnos a PDF-állományokat nem lehet összefűzni házilagos módszerrel. Ha erre igény van, akkor megvitatjuk a szerkesztőségben annak lehetőségét, hogy ne havi, hanem éves bontásban legyenek elérhetők a magazin archív példányai.

A szkennelés véleményem szerint nem a legmegfelelőbb módszer. Minden oldalt karakterfelismerő programmal kéne feldolgozni, a végeredményt ellenőrizni, a hibákat javítani... Biztos, hogy ezt szeretné csinálni több napon keresztül?

A gépem egy egyszerű modemes (56K) hozzáféréssel kapcsolódik a netre, tűzfalnak a ZoneAlarmot használom. Egyik nap, miközben a családom egyik tagja netezett, a ZoneAlarm rákérdezett, hogy elindítható-e az egyik program, és ő jóhiszeműen az igenre kattintott. (Kicsit zavaros lehet, de csak az elmondottakat tudom tolmácsolni, mert nem voltam otthon!)

Ezek után a csodálatos 124788.EXE feltelepült a gépemre, és egy „PORN" ikont helyezett el a Start menüben, valamint az asztalon is.

A programot azóta már sikerült eltávolítani (Asztal, Start menü, C:\, C:\Windows\system32\) az összes összetevőjével együtt (látszólag). A rendszerleíró adatbázisból is kitöröltem az elindításhoz használt bejegyzéseit.

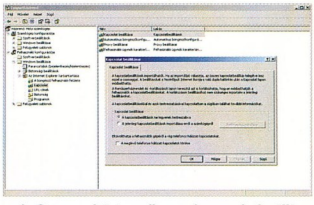
Az igazi probléma, hogy azóta az Explorer a „nincs automatikus tárcsázás"-ra áll a Kapcsolatok fülön (vissza tudom állítani, de újraindítás után megint átállítódik, valamint a kezdőlap is mindig visszaáll a www.my-search.cc-re.

Mit tudnék tenni ezek ellen?

Segítségét előre is köszönöm:

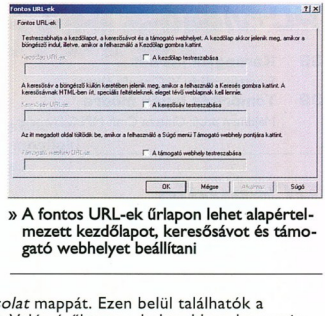
Kovács R.

Feltételezem, hogy Windows XP-t használ. Nagyon ravaszak ezek a tárcsázóprogramok, mert olyan helyen is belenyúlnak a rendszerbe, amelyeket nem könnyű elérni. Ahhoz, hogy megszüntessük a fenti problémá-



» A Csoportházirendben a kapcsolatbeállítások ne legyenek testreszabva

kat, indítsuk el a \Windows\system32\gpedit.msc programot. Ne zavarjon senkit a kiterjesztés, ez egy futtatható program, és a Csoportházirend beállítására szolgál. Itt keressük meg a bal oldalon a *Felhasználó konfigurációja\Windows beállításai\Az Internet Explorer karbantartása\Kapcsolat* mappát. Ezen belül találhatók a *Kapcsolat* beállításai. Valószínűleg ez a ludas abban, hogy mindig „elfelejti" a felhasználó által megadott beállítást, és visszaáll egy másikra. Itt válasszuk az *A kapcsolatbeállítások ne legyenek testreszabva* lehetőséget, ezzel elérjük, hogy nincs alapértelmezett beállítás.



» A fontos URL-ek űrlapon lehet alapértelmezett kezdőlapot, keresősávot és támogató webhelyet beállítani

Ugyanitt találjuk az *\URL-címek* mappát, amelyben a *Fontos URL-ek* űrlapon lehet megadni, hogy mi legyen az alapértelmezett kezdőlap, illetve hogy ne legyen (ettől még a felhasználó beállíthat magának kezdőlapot), ehhez meg kell szüntetni a *A kezdőlap testreszabása* mező kijelölését.

Az egyik internetes áruház honlapján találtam egy VGA projektort – meglepően olcsón. Nosza, gondoltam, vegyünk belőle. Jön a karácsony, a rokonságomban sok kispénzű számítástechnikai tanár van, jól jönne nekik. Kitöltöttem a megrendelőlapot, elküldtem, visszaigazolták (melléklettem). Nem kellett sokáig várnom, telefonon hívtak, hogy téves az ár, lemaradt egy nulla. Eddig értem, és sajnálom, de gondolnám, hogy egy áruház felelősséggel tartozik azokért az árakért, amiken termékeit felkínálja eladásra. Rögtön hozzáfűztek azonban egy magyarázatot, hogy feltörték az oldalaikat, és hát bizony pont ennek a terméknek az árát módosították meg gonosz szándékkal. Az indok meglepett, nem is tudtam hirtelen mit mondani rá. Most azonban kicsit elgondolkodtam, és elszomorodtam. A történtek fényében komolyan tudok-e venni bármilyen internetes vásárlási lehetőséget, hiszen ezt, mármint a feltörést, bárki érvként hozhatja fel, ha a megrendelés valami miatt már nem kedve szerint való. Ha továbbgondolom, akkor egyszerű időpocsékolás az internetes áruházak kínálatát nézegetni, hiszen az áraikban sem bízhatok meg. Sőt ha kedvező árat találok, akkor rögtön gyanakodnom kell, hátha valami gonosz emberek tréfájának válok majd áldozatává. Még szerencse, hogy nem engem gyanúsítottak meg, hogy biztosan az én kezem van a dologban! Köszönöm, én ebből nem kérek! A kabátlopási ügyből engem hagyjanak ki! Bánatomban kénytelen leszek ajándékvásárlási szándékommal elmenni egy szuper- vagy hiperlerakatba, ott már vannak pozitív tapasztalataim. Éljenek a megák!

Üdvözlettel:

Korcsolay Zsolt

Én attól tartok, hogy a netes áruház indoklása inkább csak arra szolgált, hogy ne kelljen bevallaniuk: ők hibáztak. Kevéssé tartom valószínűnek, hogy ha valaki feltör egy internetkiszolgálót, akkor csak egy termék egyetlen adatát változtatja meg, már csak azért is, mert itt egy adatbázisba kéne belenyúlni, ami nem egyszerű.

Mint minden áruházban, az internetes vásárlóhelyeken is előfordulhat, hogy a feltüntetett ár nem felel meg annak, amiért a kereskedő valóban el akarja adni az adott árut. Az áruházak bizonyos mértékig kötelesek is felelősséget vállalni azért az árért, de az is nyilvánvaló, hogy egyértelmű hibát nem fognak felvállalni, ilyen például ha 100 ezres nagyságrendű árnál lemarad egy 0. Az internetes kereskedelemben erre szolgál a visszaigazolás, ami egyrészt arra szolgál, nehogy valaki visszaéljen a nevünkkel, és megrendeljen nekünk olyan árucikkeket, amiket mi nem rendelnénk meg, másrészt azért is fontos, mert itt tudjuk ellenőrizni és jóváhagyni az árat. A visszaigazolás viszont már mindkét félre érvényes.

SORSOLÁS

Tisztelt Előfizetőink! Megtartottuk nyereményjátékunk első részsorsolását.
A nyertesek nevét weboldalunkon

www.pcmagazin.hu

tesszük közzé, emellett levélben is értesítjük őket.

Van egy Orion T 2155 MTX-S típusú televízióm és egy Asus V9520 Magic TV-out videokártyám. A probléma a következő: EURO-Scart S-Video összekötő kábelen keresztül fekete-fehér a megjelenített kép a tévén. Kérem, segítsenek!

Tisztelettel,

Szakál Viktor.

Nem ismerem az adott típusú tévékészüléket, de attól tartok, nincs felkészítve az S-video jel fogadására. Ez főleg az alsókategóriás típusoknál fordulhat elő, de ért már meglepetés nagy képernyős sztereó készüléknél is, ami azért furcsa, mert például a legtöbb modern videokamerán van S-video kimenet (viszont nincs RGB), hogy minél szebb képet kapjunk a felvételek visszajátszásakor.

A megoldás, hogy be kell szerezni egy S-video–kompozit video átalakítót, vagyis egy olyan egyszerű eszközt, amelynek a bemenete S-video, a kimenete pedig egy egyszerű RCA aljzat. Sajnos a képminőség így sem lesz olyan, mintha S-video-átvitelt használnánk.

Van egy Btech BJW-250 típusú kormányom. Hogyan lehet szétválasztani a pedálokat, hogy külön tengelyen legyenek?

eSGott

Ha a kormányhoz mellékelt meghajtóprogram nem támogatja a pedálok szétválasztását, attól félek, sehogy. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a két pedál egy tengelyt képvisel, mint például a joysticknál az előre-hátra irány. Igaz, hogy ez fizikailag két potméterrel van megvalósítva, de ha ezek jele csak egy szálon van kivezetve (mint a joysticknál), akkor a két potméter hatása kioltja egymést (a botkormánynál ilyen nem fordulhat elő, hiszen nem lehet egyszerre előretolni és hátrahúzni). Azoknál a kormányoknál, amelyeknél szét lehet választani a pedálokat, a két pedál külön tengelyt képvisel (a botkormány hasonlatnál maradva, az előre-hátra az egyik tengely, a jobbra-balra a másik). Ilyenkor a meghajtóprogram dolga, hogy hogy hogyan értelmezi a pedálokat. Nem mindig lehet őket szétválasztani, főleg a régebbi programok nem tudják kezelni a különálló pedálokat, pedig sokat jelent, ha például úgy tudunk fékezni, hogy közben nem vesszük le a gázt.

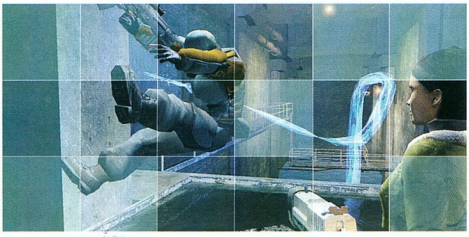
Felhívjuk minden kedves olvasónk figyelmét, hogy szerkesztőségünk a két ünnep között zárva tart. A kiadó terjesztési osztálya december 29-én 10–15 óra között tart ügyeletet.

Lapzárta után 10

10 Hírek
A.R. Hungária Informatikai Rt.: CarMen a Közel-Keleten • **F-Secure:** vírusvédelem intelligens telefonokra • **Intel, Sony:** hajózni és internetezni kell • **Axelero Internet:** online videotéka • **Axelero, Sodexho Pass:** internet béren kívüli juttatásként • **Logitech:** videotelefon a számítógépen • **Canon:** három multimédiás projektor; pályázat a digitális iskolákért • **Epson:** premier a nappaliban • **Philips:** szilícium-rádió; kulcs a síparadicsomhoz • **Trust:** vezetés közben is biztonságos telefonálás

»Magazin 14

14 Csak az boldog, ki játszhat
Fókuszban: játék számítógépen.
16 Új iparág születik
A játékszoftver-fejlesztés története.
18 Egy pixel életútja
Hogyan készülnek a játékok?
24 A játékszoftverek piaci helyzete és szerepe
A szoftverpiac óriásai.
30 Gordon Freeman második ébredése
Mindenki ezt várta: Half-Life 2



Gordon Freeman második ébredése 30

»Szerkesztőségi rovatok

3 Agóra
8 Index
22 Előfizetési nyereményjáték
128 Impresszum/Hirdetőink
130 Előzetes

7 olcsó videokártya 52
Nagyobb cache-t vagy gyorsabb csatolót? 50
Fényképbolt nem csak elemistáknak 74
Rejtélyes gondok 56
Mindenki ezt várta: Half-Life 2 30

PC+videó 36

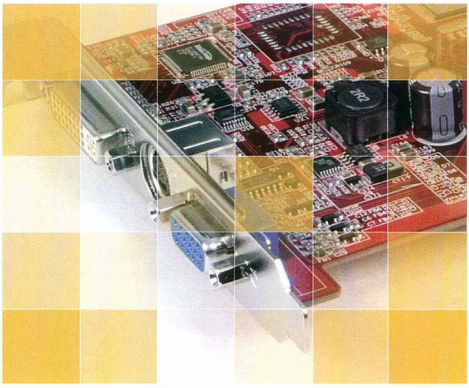
36 Korongról bármit
Szerszámosláda: VLC media player.
38 Tömörítés japán módra
Majdnem profi: Cinema Craft MPEG Encoder.

PC+audio 42

42 Igazi házi stúdió
Creative E-MU 1820 hangkártya.
43 Hét meg egy kicsi
Sound Blaster Audigy bővített kivitelben.

»Hardver

44 Gyorsteszt
Zsebbevaló: HP Photosmart R507 • **Fotók a kenyérpirítóból:** HP Photosmart 375 • **Digitális fotófelszerelés a Trusttól:** Trust 1290Z Powec@m Special Value Pack • **Irodában prenzentál, otthon mozizik:** HP VP 6220
46 Két dudás egy csárdában
DV kamera és fényképezőgép: Samsung VP-D6050.
47 Órát mindenhová!
Kütyük nélkül nem élet az élet...



7 olcsó videokártya 52

48 Kézzelfogható virtuális élmény
VR-kesztyű: Essential Reality P5 Glove.
50 Nagyobb cache-t vagy gyorsabb csatolót?
Teszt: SATA és PATA merevlemezek.
52 Nem csak a 20 felettieké a világ
Teszt: 7 olcsó videokártya.
56 Rejtélyes gondok
Konfigurációk gyakori problémái.
60 Ünnepek
Hardverajánló – árakkal.

»Szoftver

64 Kincstár
PCM DVD: korongkalauz.

65 Veszélyben a mobilok!
Vírushíradónk jelenti...

66 Gyorsteszt
PSP-esszencia: Paint Shop Pro Studio • **PC-s házimozi a legjobb minőségben:** CyberLink PowerDVD 6 • **Külsős kiegészítő:** Flexbeta Firetweaker 1.1.1 • **A könyvtári stempli:** Image Brander 1.2 • **HTML-segédszerkesztő:** MetaTag Expert 2.0 • **Halló, itt vagyok!:** Woize 1.0.12 • **Nem felületes felület:** GNOME 2.8

70 Intróra fel!
Demókészítőknek kötelező: aDDict2.

73 HTML, új nézetben
Weboldalak készítéséhez: Nvu 0.50.

74 Fényképbolt nem csak elemistáknak
Adobe Photoshop Elements 3.0.

77 Blokkolnám...
Reklámablakok letiltása a Firefoxban.

78 Biztonságban az internettől
F-Secure Internet Security 2005.

79 Biztonság Windows-alapon
Kerio biztonságtechnikai szoftverek.

80 Iroda másképpen
Iroda Linuxra: KOffice 1.3.5.

82 Új divat a szabóságban
Windows-csinosító: Blackbox bbLean.

84 A virtualizáció nagymesterei
VMware – munkaállomástól a szerverekig.

86 A túlképzett festőinas
Mindent a Javából: JPhotoBrush Pro 1.3.

88 Vektorizált gombok
Gombkészítés CorelDraw-val.

90 Más világ
Újdonságok az Amiga és az OS/2 világából.

kommunikáció 92

92 A net és a pénz
Hazai net dupla sávszélességgel.

93 SPF és Sender ID
Fegyverek a spam ellen.

94 Kommunikáció a felhasználóval
Webtanfolyam: ürlapokat készítünk.

»Gamer 108

108 Játékos hírek
Nem volt zökkenőmentes a Half-Life 2 startja • Medal of Honor: Pacific Assault mod kit • Újra életjelet adott magáról a Psychotoxic projekt • S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl • Doom 3-infók • Újabb büntetésre készül a CryTek!

110 Galaxison innen és túl
Tribes: Vengeance.

114 Újra felpörgetve
Need for Speed – Underground 2.

118 Hirohito történelmi bűne, és a megtorlás...
Medal of Honor: Pacific Assault.

»üzlet 96

96 Hírek
3Com: Terabites kapcsolók nagyvállalatoknak • **Eicon Networks:** analóg divák • **Draytek:** halló, itt a Vigor 2900 routercsalád! • **Fujitsu Siemens Computers:** kézzel írott elektronikus levelek; kétprocesszoros Primergy S2 szerverek • **HP:** ujjlenyomat-felismerő kéziszámítógép • **Canon:** Java-alapú multifunkciós gépek • **D-Link:** vezeték nélküli zsebrouter • **IBM:** az Atlanti-körút Budapesten • **Sun Microsystems:** ingyenes Solaris 10 • **Adobe:** profi akrobata • **VirusBuster:** levelezésvédelem spamszűréssel

100 A Madison-tér
Az Intel új processzorai.

102 A nagyok nyomdokain
Gyorsan megtérül: Microsoft Windows Small Business Server 2003.

104 Megjelenés vörös kalapban
A Red Hat hivatalosan is Magyarországon.

105 Hogyan kerül az asztalra?
Kliensekre is Linux: Novell Linux Desktop.

106 Első az üzlet
SAP kisvállalatoknak is: Business One.

A nagyok nyomdokain 102

tartalom és forma 122

122 DVD-ajánló
Nagy banzáj: Ákos: Az utolsó hangos dal • **Készüljünk időben a farsangra:** Maszkabál • **A varázslat folytatódik:** Harry Potter és az azkabani fogoly – extra változat • **Nosztalgia- és oktatófilm:** Házibuli 1–2. • **A hidegháború legmelegebb pillanata:** Dr. Strangelove – 40 éves jubileumi kiadás • **Vérfarkasok és vámpírok:** Underworld

124 Minden jó, ha jó vége
A hónap DVD-je: A Gyűrűk Ura – A király visszatér (bővített extra változat).

126 CD-ajánló
Szárnyalj fennen!: Aranysas • **Minden, amit eleinkről tudni érdemes:** Magyar néprajz • **...az igazságosabb adózásért:** Az 1715. évi országos összeírás

127 Könyvek
Holczer József–Telek Andrea: **Csoportmunka az Office 2003-mal** • Dékán István: **Digitális fényképezés** • Juval Löwy: **.NET komponensek programozása**

CÉG- ÉS TERMÉKINDEX

2F 2000 Kft. 78
3Com Magyarország 96
3Com SuperStack 3 Switch 3780 96
3Com Switch 7700 96
3Com Switch 8800 Terabit 96
3D Realms 30–34
3D Studio Max 48–49
3dfx 16–17,30–34
92Hicks.com 68
A.R. Hungária Informatikai Rt. 10
Abit AU11 60–62
Abit IC7-Max3 56–58
Abit IS7-V2 56–58,60–62
Abit KV8-Max3 60–62
Abit R9550-128CDT 52–55
Acclaim 18–21
Acer TravelMate 2303NLC 60–62
Acrobat 7.0 Professional 99
Activision 18–21
Adblock 77
aDDict2 64
Adobe 74–76,99
Adobe Acrobat 7.0 99
Adobe LiveCycle 99
Adobe PDF 99
Adobe Photoshop Elements 3.0 74–76
Adobe Premiere 38–41
Adobe Reader 7.0 99
Advanced Digital Dynamite Intro Creation Tool 2 70–72
AK Lock 48–49
AIX 99
Alone In The Dark 18–21
ALSA 91
Altec Lansing 251 5.1 60–62
Altec Lansing ACS621 60–62
Altec Lansing VS2121 60–62
AMD Athlon 64 3200+ 60–62
AMD Athlon Sempron 2800+ 60–62
America's Army 24–29
AmiChes 90
Amiga 90
AmigaOS 3.1 90
Apogee 30–34
Apple 16–17,90
Apple II 16–17
Arcanum Adatbázis Kft. 126
AROS 90
AROS SDK 90
AROS-Mac Live CD 64,90
Asus A7N10SBH 60–62
Asus A7V600-X 60–62
Asus DRW-0804P/D 60–62
Asus P4P800-E Deluxe 60–62
Asus P4P800-MX 56–58
Asus V9570LE FX5700LE 128MB TV-Out 60–62
Asus V9999 TD 128MB FX6800 60–62
Atari 16–17
Autocad 48–49
Axelero Internet 11
Baldur's Gate 18–21
Basic 16–17
BCSS Számítástechnikai Kft. 84–85
Beach Head 2002 48–49
Beast Of Rage 90
Beneath The Steel Sky 90
Beng 15" FP531 LCD 60–62
Black & White 48–49
Blackbox 82–83
Blackbox bbLean 82–83
Bloodrayne 24–29
Bluefish Computers 50–55
Bochs 90
C64 16–17
Canon 12,98
Canon imageRUNNER 98
Canon LBP-3200 60–62
Canon LV-5220 12
Canon LV-7220 12
Canon LV-7225 12
Capcom 18–21
CarMen 10
Cebit 46
Chaintech SA5500 52–55
Chaintech SK8T800 Summit 60–62
Chieftec 56–58
Chieftec DA01BLD4 60–62
Cinema Craft MPEG Encoder SP 38–41
City 17 30–34
Club 3D DeltaChrome S8 52–55
Club 3D GeForce MX4000 52–55
Club 3D Radeon 9250 52–55
Club 3D Radeon 9600XT 128MB TD 60–62
Codegen 3301-1 60–62
Codegen 6044L-1 P4 60–62
Collector's Edition 30–34
Command & Conquer 48–49
Commodore 16–17
Commtouch RPD 99
ConfigApps 1.1.1 91
Connect3D Radeon X800XT Platinum 256MB DDR VIVO 60–62
Conspiracy 70–72
Convenience Pak FixPak 5 91
Cooler Master 56–58
Cooler Master PAC-T01-E1C Silver 60–62
Corel 48–49,66
CorelDraw 88–89
Corsair Value DDR2 533MHz Kit 60–62
Counter Strike 30–34
Creative S6K 60–62
Creative S6K V.92 60–62
Creative E-MU 1820 42
Creative Gigaworks S750 60–62
Creative Inspire P580 60–62
Creative Sound Blaster Audigy2 ZS 43
Creative Sound Blaster Audigy 2 NX 60–62
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro 60–62
Creative Sound Blaster Audigy ES 60–62
Creative Sound Blaster Live! 60–62
Creative SW Megaworks 250D 60–62
Crytek 30–34
CryTek 108–109
Cubase VST 5.1 42
Customs Technology Corporation 38–41
CyberLink Corp. 66
CyberLink Eagle Vision 66
CyberLink WinDVD 52–55
CyberLink WinDVD Creatora 52–55
CyberLink's Headphone Technology 66
CyberLink's Virtual Surround 66
D-Link 98
D-Link DWL-G730AP 98
Dark Street Development 68–69
Dell Latitude D505 60–62
Dell M783p 17" Ultrascan 60–62
DFC Intelligence 18–21
Diablo 18–21
Diablo II 18–21
DirectoryOpus 90
DirectX 9 30–34
DNS Hungária Kft. 84–85
Doom 16–17,24–34,90
Doom 3: Resurrection of Evil 108–109
Doom 3 18–21,24–34,108–109
DOSBox 90
DrayTek 96
DrayTek Vigor 2900 96
Dreamweaver 68–69
Driver 18–21
Dual Intel Xeon Extended Memory 64T 97
DVDDAO 0.0.9 91
Dynamite 70–72
Dékány Stúdió 127
E-mu Systems 42
e-Strat Challenge 24–29
EA Black Box Games 114–116
EA Games 30–34,114–116,118–120
EAX Advanced HD 43
Eclipse 3.0 98
eComStation 91
ECS 648FX-A 60–62
ECS A535-Duron850 60–62
ECS K7VTA 3 60–62
Eicon DIVA Analog 96
Eicon Networks 96
Eidos 18–21
Eizo FlexScan T766 19" 60–62
Electronic Arts 18–21,24–29,118–120
Emilsoft Software 68
EMU10K1 42
Epox 4PCA3+ 60–62
Epson 12
Epson Dreamio EMP-TW200H 12
Epson Stylus CX3200 60–62
Epson Stylus Photo 2100 60–62
Essential Reality 48–49
Essential Reality P5 Glove 48–49
eSyler Lite 91
Exchange Server 79
Expert Computer 52–55
F-Secure 10
F-Secure eStore 10
F-Secure Internet Security 2005 78
F-Secure Mobile Anti-Virus 10
Far Cry 30–34,108–109
FileMaster 90
Final Fantasy 18–21
Firefox 77,105
Flexbeta Firetweaker 1.1.1 68
FreeBSD 99
Front Page 68–69
Frying Pan 90
Fujitsu Siemens Computers 97
Fujitsu-Siemens T19-1 19" LCD 60–62
Gaba 19" GB-1998W 60–62
GamaxNet Kft. 96
GCC 3.3.1 90
GeekGadgets 90
Genesi 90
Genius SW 5.1 Home Theater 60–62
Genius SW-5.1 43
Gigabyte 7DPXDW-P 60–62
Global Challenge 10
GNOME 2.8 67
Golden Code Java 1.4.1_07 91
GTA 18–21
GTA: San Andreas 18–21,30–34
Gunslinger Girls 30–34
Half-Life 2 18–21,30–34,52–55,108–109
Half-Life 2 Deathmatch Software Development Kit 108–109
Halo 2 18–21
Harry Potter and The Prisoner of Azkaban 18–21
Hearts of Iron 24–29
Hi-Tech Who Done It 24–29
Hitachi 400GB 60–62
Hitman 2 48–49
Hitman 2: Silent Assasin 43
HP 97
HP Business InkJet 1100D 60–62
HP Color LaserJet 5500 60–62
HP Color LaserJet 5500HDN 60–62
HP iPAQ hx2000 Pocket PC 97
HP LaserJet 1010 60–62
HP Magyarország 44–45
HP NW8000 60–62
HP Photosmart 375 44–45
HP PhotoSmart P7150 60–62
HP Photosmart R507 44–45
HP VP 6220 44–45
IBM 18–21,24–29,91,98
IBM Rationalt 98
Icewind Dale 18–21
Icon Themes 91
ICSA Labs 79
id Software 16–21,30–34
Image Brander 1.2 68
Infogrames 18–21
Innovision GeForce2 MX400 60–62
Inquisition 70–72
Intel 42
Intel Celeron 2,66 GHz 60–62
Intel D865PERLX 60–62
Intel Itanium 2 100
Intel Pentium 4 3,2 GHz 60–62
Intel Pentium 4 3,6 GHz LGA775 60–62
IQSYS Informatikai Rt. 98
Irrational Games 110–113
JAmiga 0.0.3 90
JASC 66
Java 90,98
Jazz J6936 60–62
Jedlik Oktatási Stúdió 127
JPhotoBrush Pro 1.3 86–87
Karbon 14 80–81
Kaspersky Anti-virus Personal 64
KChart 80–81
KDE 80–81
Kebabsi 91
Kerio MailServer 79
Kerio Personal Firewall 79
Kerio ServerFirewall 79
Kerio Technologies 79
Kerio WinRoute Firewall 79
Kexi 80–81
KFKI Csoport 98
KFormula 80–81
KingMax 512MB 60–62
Kingston HyperX 1GB DDR Kit 60–62
Kiss: Psycho Circus 24–29
Kivio 80–81
KOffice 1.3.3 80–81
Kohan 48–49
Kolink KK791 60–62
Kolink KK951 60–62
Kon 2.03 91
Konami 18–21
Kossuth Kiadó 127
KPlato 80–81
KPresenter 80–81
Krita 80–81
KSpread 80–81
Kugar 80–81
Kuma Reality Games 24–29
Kuma War 24–29
KWord 80–81
Kyocera FS-3830N 60–62
Leisure Suit Larry 24–29
Lexmark Color Jetprinter Z601 60–62
LG F700B 17" 60–62
LG GSA-4160B 60–62
LG L1710S 17" TFT 60–62
Lifebook T4010 97
Lightglove 48–49
LightWave 48–49
Lindows OS 73
Lineage 24–29
Linspire Inc. 73
Linux 99
LiteStep 82–83
Logitech 11
Logitech QuickCam 11
Logitech VideoCall 11
Looking Glass 30–34
LoTR 24–29
Madden 2004 18–21
MAME 90
Matrix Reloaded 18–21
Mativ 92
Maxtor 250 Gbyte 60–62
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120P0 50–51
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y080M0 50–51
MaxView 15" WH572 60–62
Medal of Honor: Pacific Assault 118–120
Medal of Honor: Pacific Assault mod kit 108–109
Meridian 59 24–29
MetaTag Expert 2.0 68–69
MIB 24–29
Microcom DeskPorte Home 60–62
Microcom ISDN Porte Plus 60–62
Microsoft 11,18–21,24–34,102–103
Microsoft Digital Rights Management 11
Microsoft DirectX 9c 52–55
Microsoft Inc. 16–17
Microsoft Office 106–107
Microsoft Office 2003 127
Microsoft Research Cambridge 24–29
Microsoft Windows XP Tablet PC Edition 2005 97
Midway 18–21
Monolith, 30–34
MorphOS 90
Mortal Kombat 24–29
MotoGp 56–58
Mozilla 73
Mozilla Composer 73
Mozilla Firefox 68
Mozilla Firefox Extensions 77
Mozilla Foundation 77
MSI 875P Neo FIS2R 56–58
Multi User Dungeon 24–29
Multimedia Magyarország 13,44–45,47
MySAP All-in-One 106–107
N-Gage 10
Namco 18–21
Namo Web Editor 68–69
NEC ND-3500A 60–62
Need for Speed – Underground 2 114–116
Net Bubble 90
Nintendo 16–17,30–34
Nokia 3650 10
Nokia 3660 10
Nokia 6600 10
Nokia 6670 10
Nokia 7610 10
Nokia 7710 10
Novell Linux Desktop 105
Novell ZENworks Linux Management 105
Nvidia 16–17
Nvu 0.50 73
Oni 18–21
Onimusha 18–21
OpenBSD 99
OpenOffice 105
OpenOffice.org 80–81
OpenOffice.org 1.1.3 beta1 91
Oracle 18–21
[origo]téka 11
OS/2 90–91
OS2LDR 91
Ozzy's Black Skyes 24–29
Pac Man 18–21
Paint 48–49
Paint Shop Pro Studio 66
Palm OS 65
Passport Reader 10
Pegasos 90
Philips Fisio 825 13
Philips key019 13
Philips MMS 223 47
Photoshop 48–49
Photoshop CS 74–76
Photosop Album SE 52–55
PHP-Nuke 64
Pioneer DVR-S606 60–62
Planet ISDN 60–62
PlayStation 24–29
Plextor PX-712UFT3 60–62
Plextor PX504A 56–58
PocketPC 65
Pong 16–17
PowerDVD 5.0 52–55
PowerPC 90
PowerPoint 11
PQI 56–58
PQI 128MB 60–62
Primergy S2 97
Project IGI2 24–29
Psychotoxic: Gateway to Hell 108–109
Quake 18–21,90
Quake 2 30–34
Quake 3 24–29
QuickTime 36–37
Rainbow Six 18–21
Ramiris Rubin 43
RAR 3.41 91
Rayman 18–21
Red Hat 104
Resident Evil 18–21,24–29
Reversible-Clipboard v4.01 91
REXX 91
RingMail 1.53 91
Ritual Entertainment 30–34
Royal Philips Electronics 13
S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl 18–21,108–109
Samsung 56–58
Samsung 173P 17" TFT 60–62
Samsung 403T 40" 60–62
Samsung 512MB 60–62
Samsung Magyarország 46
Samsung SP1203N, 120 Gbyte 60–62
Samsung SP1614N, 160 Gbyte 60–62
Samsung SpinPoint SP0802N 50–51
Samsung SpinPoint SP0812C 50–51
Samsung VP-D6050 46
SAP 18–21
SAP Business One 106–107
Saphire Radeon 9250 52–55
Saphire Radeon 9550 52–55
Sapphire Radeon All-in-Wonder 9200SE 56–58
SCI-Modem Telindus Kft. 96
Scott MVV 95 FX 47
ScummVM 90
Seagate 40 GB 60–62
Seagate Barracuda ST3120026A 50–51
Seagate Barracuda ST3120026AS 50–51
Security/2 alpha 0.2.5 91
Sega 16–21
Sender Policy Framework 92
Settlers 18–21
Shrek 24–29
Sicontact Kft. 79
Sierra 30–34,110–113
Silent Hill 24–29
Silicon 56–58
Sims Online 24–29
Skype 67
Sodexho Pass Hungária Kft. 11
Solaris 10 99
Soldier of Fortune II: Double Helix 43
Soldier of Fortune 24–29
Sony 10,24–29,56–58
Space Invaders 24–29
Space Simulator 3D 24–29
Spec Ops 18–21
SpeedBall2 90
Spider Man 2 18–21
Spiderman 24–29
SQL Server 79
Square 18–21
Star Trek 24–29
Starcraft 18–21,48–49
Street Fighter 18–21
Sun 90
Sun Microsystems 99
Sun Solaris 99
SuSE Linux 104
SUSE Linux Enterprise Server 9 105
Symbian OS 65
Számalk Kereskedőház Rt. 78
Take Two 18–21
Tax Invaders 24–29
TecnobalZ 90
Tekken 18–21
Telnet 24–29
Tennis For Two 16–17
Terminator 3 18–21
The Political Machine 24–29
The Sims 24–29
Thermaltake V6000A XaserV Silver 60–62
THQ 18–21
Thunderbird 0.9 91
Tic-Tac-Toe 16–17
Tiger Tank 48–49
Titus Interactive 18–21
Tomb Raider 24–29
Tomb Raider 3 30–34
Tribes: Vengeance 24–29,110–113
Trust 13
Trust 2290Z Powec@m Special Value Pack 44–45
Trust HS-8100 Bluetooth Car Kit 13
TvNetWork 92
UAE 90
Ubi Soft 18–21,24–29
ULX Kft. 104
UML 2.0 98
UNIAUD 91
UniMixPM 91
Unreal Tournament 2004 24–29
UpdCD 2.47 91
Umlaüt Design 70–72
Valve Software 30–34,108–109
VFX.1 48–49
Vice City 18–21
VideoLAN Client 36–37
Videomax Kft. 47
VirusBuster 99
VirusBuster MailShield for SMTP 99
Vivendi Universal 30–34,110–113
VMware 84–85
Voodoo 16–17
VR Center 48–49
VUP 18–21
Warcraft 18–21,48–49
Warhammer 48–49
WarpVision GUI 2004 91
WaveLite SE 42
WebSphere Application Developer Java 98
Windows Small Business Server 2003 102–103
Windows Themes 91
Windows XP Service Pack 2 82–83
Woize 1.0.12 67
Woize Ltd. 67
Wolfenstein 3D 18–21,24–29
World Cyber Games 24–29
Xatrix 30–34

Lavalys®

EVEREST

Térképezze fel hálózatát!

Egy leltár,
mely mindig naprakész hardverre, szoftverre és gépi erőforrásra egyaránt?

Az Everest segítségével ez lehetséges, ráadásul mindez napok helyett csak egy kattintásnyi időt vesz igénybe...

A változáskövetés
lehetővé teszi tetszőleges időintervallumban bekövetkezett változások egyszerű megfigyelését, elemzését.

Napról-napra nyomon követhetőek az újonnan telepített szoftverek, frissítések, víruskereső-információk minden gépen.

Az automatikus riasztás
értesíti Önt, amennyiben változás következik be bármely számítógép hardver vagy szoftver összetevőjében.

A távfelügyelettel
folyamatosan nyomon követhető számítógépek állapota.

SICONTACT
a megbízható **partner**

Telefon: (1) 346 7052
Fax: (1) 346 7050

Web: www.lavalys.hu
E-mail: info@sicontact.hu

F-Secure

» Vírusvédelem intelligens telefonokra

Az F-Secure vezeték nélküli vírusvédelmi megoldása, az F-Secure Mobile Anti-Virus az új Nokia 7710 nagy képernyős, multimédiás intelligens telefonon is elérhetővé vált. A finn szoftvercég megoldása valós idejű védelmet biztosít a rosszindulatú tartalmak és alkalmazások ellen. A termék a vírusadatbázis frissítéseit egy szabadalmaztatott, SMS-en keresztül történő frissítési mechanizmus segítségével, illetve HTTPS kapcsolaton keresztül végzi.

Az F-Secure szoftvere 2005 elejétől memóriakártyán keresztül lesz elérhető az új multimédiás intelligens telefon értékesítési csomagjában, és a Nokia 7710 intelligens telefon tulajdonosai egy hónapig ingyenesen vehetik igénybe. Az ingyenes próbaidőszak után a vírusvédelem-frissítési szolgáltatás meghosszabbítása közvetlenül a mobiltelefonról vagy az F-Secure eStore online boltjában vásárolható meg. A Mobile Anti-Virus szolgáltatása a Nokia 3650, 3660, N-Gage, 6600, 7610 és 6670 intelligens telefonok felhasználói számára már jelenleg is elérhető az F-Secure eStore áruházon és a szolgáltató partnereken keresztül.

» Folyamatos videoletöltés a Nokia 7710-es mobil internetelérésén keresztül

A Nokia 7710 intelligens telefon teljes értékű internetböngészőt, integrált sztereó zenelejátszót, számos videofunkciót – így lejátszási, folyamatos letöltési, illetve felvételi –, egy kétszeres digitális zoommal ellátott megapixeles kamerát, valamint FM rádiót tartalmaz.

- www.f-secure.com
- www.nokia.hu
- Nokia: szélesvásznú mobil multimédia, PCM 2004/12/12

A.R. Hungária Informatikai Rt.

» CarMen a Közel-Keleten

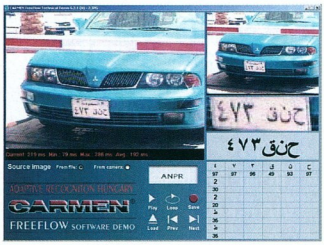
A biztonságtechnika a Közel-Keleten is húzóágazatnak számít, és a piaci kapcsolatok kialakítását elősegítő kommunikációs csatornák az információtechnológia világában minden eddiginél nagyobb üzleti lehetőséget kínálnak az innovatív, minőségi szolgáltatást és termékeket kínáló magyar cégek számára.

– A közel-keleti térség az A.R. Hungária Rt. számára több millió eurós piacot jelent – mondta Kis László, az A.R. Hungária Rt. marketing- és kereskedelmi igazgatója. – CarMen FreeFlow rendszám-azonosító szoftverünk referencianévvé vált a biztonság- és közlekedéstechnikai iparágban, Passport Reader okmányolvasó termékcsaládunk megbízhatóságáról pedig a világ számos pontján (határátkelőkön, postahivatalokban, bankokban és kaszinókban) naponta elvégzett több ezer sikeres okmányvizsgálat tanúskodik.

Az A.R. Hungária ezekre a sikerekre építve vetette meg lábát a közel-keleti piacon, és ma már ebben a térségben is több sikeres projektet mondhat magáénak.

– Rendszámfelismerő szoftver- és hardvercsaládunk arab karaktereket is tudó változata már bizonyított az arab világban – mondta Kis László.

– Szaúd-Arábiában a dammani repülőtéren és a jeddahi rendőrségen is ismerősen cseng a CarMen név, az Egyesült Arab Emirátusokban pedig a dubai nemzetközi repülőtér a CarMen mellett a Passport Reader termékcsaládot is nagy megelégedéssel használja.



» A magyar fejlesztésű rendszám-azonosító megoldás az arab karaktereket is megbízható módon felismeri

- www.arhungary.hu

Intel, Sony

» Hajózni és internetezni kell

A Global Challenge, a világ egyetlen amatőr föld körüli jachtversenyének résztvevői a korántsem amatőr színvonalú információtechnológia segítségére támaszkodnak a 2004-es forduló 30 ezer mérföldes, 10 hónapig tartó utazása során. Mind a 12 versenyző jacht műholdas technológiát és Intel Centrino mobiltechnológiára épülő Sony notebookokat használ az utazási napló vezetéséhez, az időjárás ellenőrzésére, a családdal és barátokkal való kapcsolattartásra és nem utolsósorban az útirány meghatározására, hogy ők legyenek az elsők Portsmouth-ban. A jachtok 2004. október 3-án indultak Portsmouth-ból, ahová 2005 júliusában futnak be ismét.

A 18 fős csapatokat Sony digitális fényképezőgépekkel és digitális kamerákkal is ellátták, a versenyzők így e-mailben képeket küldhetnek barátaiknak, családjaiknak vagy a Global Challenge csapatának. Ez utóbbi nagy teljesítményű Intel Centrino mobiltechnológiára épülő Sony laptopot használ, valamint két további hasonló laptopot navigációs és kommunikációs célokra, elsősorban a legfrissebb időjárási adatok megjelenítése érdekében, így támogatva a jachtok – hivatásos – kapitányait a megalapozott döntések meghozatalában a verseny folyamán.

Az Intel Centrino mobiltechnológiára épülő hosszú akkumulátor-élettartamú, vékony Sony noteszgépek azt is lehetővé teszik, hogy a legénység az integrált LAN-képesség révén vezeték nélkül csatlakozzon az internetre a kikötőkben kialakított hot spotok segítségével például Buenos Airesben, Wellingtonban, Sydneyben, Fokvárosban, Bostonban, La Rochelle-ben és Portsmouth-ban.

» A Global Challenge 2004 résztvevői többek között Intel Centrino-alapú Sony notebookok segítségével navigálnak

- www.intel.hu
- www.sony-europe.com
- www.globalchallenge2004.com

Axelero, Sodexho Pass

» Internet béren kívüli juttatásként

A 2003-ban megváltozott adótörvények sűrűjében sok vállalat észre sem vette, hogy új, a korábbiaknál kedvezőbb lehetőség nyílt számára a béren kívüli juttatások területén: 2003. január elseje óta a cégek otthoni internet-hozzáféréssel is támogathatják dolgozóikat. Ennek a juttatási formának kiemelt előnye, hogy a dolgozóknak korlátlan mértékben adható adó- és járulékmentesen, szemben például az étkezési hozzájárulással vagy az üdülési csekkel, ahol jogszabály állapítja meg az adó- és járulékmentesen adható összeg felső határát.

A fenti lehetőség kihasználására indította az Axelero Internet és a Sodexho Pass Hungária Kft. új szolgáltatását, a Sodexho Pass Internet utalványt, amelynek legfontosabb előnye, hogy csupán minimális adminisztrációt igényel. Az utalvány megvásárlását követően a munkáltatónak nem kell többé minden egyes alkalmazottja esetében külön szerződést kötnie az internetszolgáltatóval, nem kell minden hónapban számlákat ellenőriznie, könyvelnie és kifizetnie, és ha az alkalmazott esetleg távozik a cégtől, a szerződés felbontása miatt kötbér sem terheli.

A szerződéskötés az utalvány esetében a munkavállaló feladata, és minden internethasználathoz kapcsolódó költségét is ő maga egyenlíti ki, amikor a cégétől kapott Sodexho Pass Internet utalványon található kódot az Axelero erre a célra kialakított weboldalán megadja.

Az internetutalvány mint béren kívüli juttatási forma tehát nem jár több adminisztrációval a vállalat számára, mint például egy szabadon beválthatóétkezési utalvány – viszont összeghatártól függetlenül adó- és járulékmentes.

» Internetutalvány: egyszerű, mint a kajajegy, de összeghatártól függetlenül adó- és járulékmentes

➲ www.sodexho-pass.hu

➲ A svéd modell: PC és internet a munkavállalónak, PCM 2003/9/46-47

Axelero Internet

» Online videotéka

Az Axelero Internet 2004 decemberében indította el Magyarország első internetes video-on-demand szolgáltatását [origo]téka néven. Az online megtekintést (streaming) lehetővé tevő megoldásnak köszönhetően a filmkedvelők az internet segítségével néhány perc alatt „kiköllcsönözhetik" a kiválasztott filmet, amelyet 24 órán keresztül tetszőleges alkalommal nézhetnek meg számítógépükön. A hazánkban ily módon egyedülálló – és világviszonylatban is újnak számító – szolgáltatást jelenleg a legalább 1 Mbit/s sávszélességgel és axelerós e-mail címmel rendelkező ADSL-előfizetők vehetik igénybe. Az Axelero Internetnek 130 film értékesítésére van felhasználói joga – köztük nagyjátékfilmekre és felnőtt tartalmú filmekre –, de a választék hazai és nemzetközi tartalomszolgáltatók bevonásával már a közeljövőben tovább bővülhet.

A video-on-demand (videó egyéni lekérésre) megoldás keretében a szolgáltató online módon, szélessávú kapcsolaton keresztül juttat el egy kiválasztott filmet egyetlen felhasználó számítógépére. A mozizáshoz a videomagnóknál megszokott, a lejátszást, megállítást, illetve előre és hátra „tekerést" lehetővé tevő gombok állnak rendelkezésre. A számítógépek összeköthetők a tévékészülékekkel is, így a filmek hagyományos módon is megnézhetők. Az [origo]tékából kikölcsönzött filmek nem tölthetők le a felhasználó gépére, azok egy központi szerverről elérhetők (streaming) az ADSL hálózaton keresztül. A rendszer a Windows Media Video formátumot használja, amelyet a Microsoft Digital Rights Management (DRM) rendszere véd az illegális felhasználástól.

» A video-on-demand szolgáltatáshoz legalább 1 Mbit/s sávszélesség és axelerós e-mail cím szükséges

Az [origo]téka filmjeinek megfelelő minőségű megtekintéséhez az Axelero egy 800 MHz-es Pentium III processzorból, 256 Mbyte memóriából, 1 Gbyte szabad lemezterületből és Windows 98/Me/2000/XP operációs rendszerből álló minimális konfigurációt ajánl. A szolgáltatás igénybevételéhez szükséges emellett egy Internet Explorer böngésző, valamint a Windows Media Player 9-es vagy 10-es verziója (ezen utóbbi programok ingyenesen letölthetők a Microsoft weboldaláról).

➲ http://teka.origo.hu

Logitech

» Videotelefon a számítógépen

A Logitech kereskedelmi forgalomba hozta VideoCall videotelefonmegoldását személyi számítógépekhez, amely lehetővé teszi, hogy a felhasználók teljes értékű kép- és hangélménnyel kiegészítve kommunikáljanak a világhálón. Ehhez csupán egy webkamerára, egy szélessávú internetkapcsolatra és a Logitech szélessávra kifejlesztett VideoCall szoftverére és szolgáltatására van szükség. A Logitech QuickCam webkamera felhasználói most 30 napig ingyen tesztelhetik az új szolgáltatást.

A szélessávú internetelérással működő VideoCall szoftvert és szolgáltatást a Logitech saját QuickCam webkameráira optimalizálta. Ez az eszköz 320x240 pixeles felbontásban képes videókat küldeni és fogadni, akár másodpercenként 15-20 képkockát is. Telepítővarázsló segíti a felhasználót az audio- és videoösszetevők telepítésében. Ennek megtörténte után azonnal látható, mely felhasználók vannak online üzemmódban, és a kapcsolatteremtéshez csak rá kell kattintani a névre. Az elegáns kezelőfelület része egy kapcsolati lista, amely hasonló az azonnali üzenetküldő programoknál látható listához. Az alkalmazás lehetővé teszi képek vagy akár PowerPoint bemutatók küldését és fogadását is társalgás közben. A Logitech a VideoCallhoz fejhallgató használatát javasolja, mert így elkerülhető a visszhang kialakulása a hangszórók és a mikrofon között. A szélessávú Logitech VideoCall béta-verziója, mint arról magazinunkban is olvashattak, 2004 márciusában debütált a hannoveri Cebiten.

» A VideoCall alkalmazás próbaként 30 napig díjtalanul használható

➲ www.logitech.com/videocall

Canon

» Három multimédiás projektor

A Canon három új multimédiás kivetítőt mutatott be LV-7225, LV-7220 és LV-5220 típusszámmal. Mindhárom készülék a gyártó 1,6-szeres zoom objektívjét kapta. A nagy látószögű lencse nagyméretű képet biztosít akkor is, ha a kivetítő közel van a vetítőfelülethez, a nagy teljesítményű zoom objektívnek köszönhetően pedig egyszerűbbé válik a projektor elhelyezése. A három készülék rendkívüli (2000-2500 ANSI lumen) fényerejű és SVGA, illetve XGA felbontású képet nyújt, magas (350:1, illetve 400:1) kontrasztaránnyal és élénk színekkel.

» LV-5220: 2000 ANSI lumen fényerő, fizikai SVGA kivetítés és 400:1-hez kontrasztarány

Mindegyik projektor számos olyan megoldást tartalmaz, amely automatikusan a legjobb képminőséget biztosítja, és növeli a felhasználás rugalmasságát, beleértve a nyolc, könnyen kezelhető képbeállítást, amelyek optimális eredményt adnak különböző megvilágítású környezetekben. A függőleges és vízszintes képsarok-korrekció megakadályozza a kép torzulását abban az esetben, ha a kivetítő nem pontosan szemben helyezkedik el a kivetítőfelülettel. A váltottsoros videojeleknél sorkövető letapogatással finomabb mozgókép és élesebb szövegmegjelenítést érnek el. A kivetítők tömege mindössze 2,9 kilogramm, a helyigényük alig nagyobb egy A/4-es oldalnál, csendes üzemmódban pedig a működési zajuk csupán 35 dB.

➲ www.canon.hu

Epson

» Premier a nappaliban

Az Epson bemutatta Dreamio házimozi-kivetítő családjának legújabb tagját, az EMP-TW200H modellt. A projektor 1500 ANSI lumenre növelt fényerővel bír, 1280x720 pixeles, WXGA felbontású, azaz 16:9 arányú kép vetítésére is alkalmas, kontrasztaránya pedig 1000:1. Mindennek köszönhetően részletgazdag képet jelenít meg akár 7,63 m-es átmérőjű felületen is. Kisebb szobákban is megállja helyét, háromméteres távolságból két méter szélességű kép vetíthető vele.

Az Epson EMP-TW200H öt szabadon választható színüzemmódján keresztül bármikor megtalálható a megfelelő színminőség, a kiforrott LCD technológia pedig védelmet biztosít úgy a szemnek, mint a fülnek: vibrálásmentesen és gyakorlatilag hangtalanul, 28 dB-es zajszinten működik. A projektor további figyelemre méltó szolgáltatása a motorizált lencsemozgatási funkció és az innovatív, kompakt dizájn, mérete mindössze 440x117x320 mm. Azért ma még az árcédula láttán is sokak szeme elkerekedhet, az EMP-TW200H ajánlott bruttó ára ugyanis 575 ezer forint.

» EMP-TW200H: szélesvásznú vetítés akár 7,63 m-es képátlóval

Az Epson háróméves garanciát nyújt a kivetítőre, ami opcionálisan háróméves helyszíni szervizre bővíthető. A készülékkel együtt adott lámpára 500 óra vagy 90 nap garancia vonatkozik.

➲ www.epson.hu

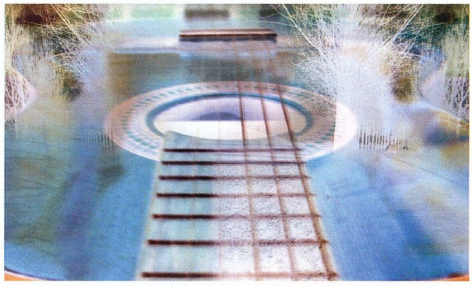
» Pályázat a digitális iskolákért

Egy kőbányai és egy székesfehérvári iskola igazgatója vehette át a Canon Hungária által meghirdetett Digitális iskolákért elnevezésű közoktatási infrastruktúra-fejlesztési pályázat első fődíjait. A 2006 novemberéig tartó, összesen 220 millió forintos oktatástámogatási program nyerteseinek dr. Magyar Bálint oktatási miniszter is gratulált a X. kerületi Szent László téri Általános Iskolában megrendezett átadási ünnepségen, amelyre a különdíjakat kiérdemelt iskolák képviselőit és az egyéni díjak nyerteseit is meghívták.

A Hónap digitális iskolája címet elnyert közoktatási intézmények több millió forint értékű Canon digitális eszközparkot, üzemeltetési szolgáltatást és oktatást nyertek pályázataikkal, amelyeket a Canon Hungária, az Oktatási Minisztérium, az Informatikai és Hírközlési Minisztérium, valamint a Környezetvédelmi és Vízügyi Minisztérium képviselőiből álló szakértői bizottság ítélt a legjobbaknak. Az oktatási miniszter köszöntőjében hangsúlyozta, hogy a kétéves program keretében nem „adományt" kapnak az iskolák, hanem olyan támogatást, amely valódi teljesítményeket és konkrét terveket honorál.

Moravcsik László, a Canon Hungária vezérigazgatója is a valódi teljesítmények elismerését emelte ki: – A szeptemberben indított pályázatot hosszú távra terveztük. Kockázatos vállalkozás volt, mert azt hirdettük meg, hogy egy megyei és egy fővárosi iskolát minden oktatási hónapban több millió forint összértékű eszköz- és szolgáltatáscsomaggal támogatunk. Szerencsére már az első hónap után elmondhatjuk, hogy komoly teljesítmények, jövőbe mutató, kreatív elképzelések fedezhetők fel a pályázatokban – tehát megérdemelten kerülnek a megfelelő helyekre a díjként felajánlott eszközök és szolgáltatások.

A Canon – a digitális iskolákért pályázatra havonta más-más megye és budapesti kerület oktatási intézményei küldhetik be munkáikat. 2004 szeptemberében a Fejér megyei és Budapest X. kerületének általános, szakiskolái és szakközépiskolái, valamint gimnáziumai és az ott tanuló diákok nyújthatták be nevezéseiket. A megadott határidőig összesen 74 érvényes (27 iskolai és 47 egyéni) pályázat érkezett. A pályamunkákat 2004. október 25-én értékelte a pedagógiai, környezetvédelmi és informatikai szempontokat vizsgáló zsűri, a díjátadásra pedig egy hónappal később került sor. A nyertes iskolák és egyéni pályázók névsora minden hónapban a lenti webcímen olvasható.



» Szilveszter Attila: Az évszakok váltakozása – Az én digitális világom című egyéni pályázat díjazott alkotása

➲ www.canon.hu/digitalisiskola/

Philips

» Szilícium-rádió

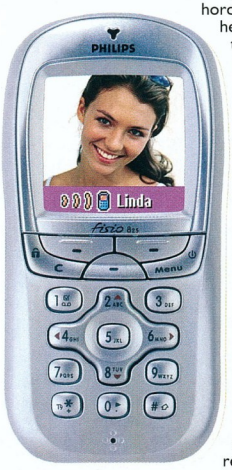
A Royal Philips Electronics elkészítette a világ legkisebb FM rádióját, amelyet az integrált FM+RDS (Radio Data System) változattal együtt napjaink szolgáltatásgazdag, multimédiás mobil készülékeibe szán. Jelenleg a világszerte eladott mobiltelefonok 15 százalékában található FM rádió, és ez az arány az elemzők szerint akár az 50 százalékot is elérheti.

A Philips szinte teljes egészében szilícium-lapra integrált parányi rádiókészülékeinek palettáján az FM, AM/FM és FM+RDS modellek egyaránt megtalálhatók, utóbbiak az RDS-nek megfelelő amerikai szabványt, az RBDS-t (Radio Broadcast Data System) is támogatják. Az RDS technológia révén a felhasználók a rádióműsor vétele közben megtekinthetik az adó nevét, rákereshetnek egy adott műsorfajtára, és biztosak lehetnek abban, hogy készülékük mindig a lehető legerősebb jelre áll rá.

Az új FM és FM+RDS rádióknál a Philips drasztikus mértékben csökkentette a külső komponensek számát. A TEA5761 típusú FM rádió nyomtatott áramkörének felülete 150 mm²-ről 50 mm²-re csökkent. A beépített RDS demodulátorral és dekóderrel rendelkező TEA5764 áramkörének felülete pedig mindössze 70 mm². Ez a két változat szilíciumszelet színten integrált lapka (WL-CSP) kiszerelésben készül.

– A mobiltelefonok egyre inkább átveszik az összes hordozható készülék helyét, a fogyasztók pedig nagy hangsúlyt fektetnek azokra a multimédiás tulajdonságokra, melyek megkülönböztetik telefonjukat a piacon jelen lévő többi készüléktől – mondta Peter Baumgartner, a Philips Semiconductors félvezető üzletág kommunikációs részlegének alelnöke. – Az FM rádió, mely világszerte óriási felhasználói bázissal rendelkező, kipróbált technológiának bizonyult, értékes pluszt jelent bármelyik kézikészülék esetében.

Az FM rádió a mobil eszközök felhasználói körében az egyik leggyakrabban keresett funkció, miután a mobiltelefonok a kommunikációs képességek mellett mindinkább a hordozható szórakoztatóelektronikai eszközök tulajdonságait is felöltik. A felmérések szerint a heti 20 órát is rádiózó hallgatók örülnek annak, ha egy könnyen kezelhető FM rádió is van a mobiltelefonjukban. Az ultra kis méretnek köszönhetően a készülékgyártók is könnyebben illeszthetik ezt a funkciót termékeikbe, amelyekben így további extrák számára is marad hely.



» Fisio 825: az 50 mm²-es FM rádió mellett további extráknak is jut hely

» Kulcs a síparadicsomhoz

A Philips az idei síszezonra ajánlja legújabb multifunkciós digitális kellékét, az USB kulcsra integrált digitális kamerát és MP3-lejátszót. A kütyü elég kicsi ahhoz, hogy a lejtők ördöge a síruha zsebébe süllyessze, illetve elég könnyű ahhoz, hogy nyakba akasztva viselje. Így nem kell magával cipelnie az alkalomnak kevésbé megfelelő, nehezebb videokamerát, fényképezőgépet és hordozható audiolejátszót, mivel mindezek egyetlen eszközben rendelkezésére állnak.

Az USB kulcs könnyű, ugyanakkor kopásálló, teljes egészében magnéziumból készült burkolatot kapott, tekintettel a sportos felhasználói forgatókönyvre. Adattároló kapacitása ugyanakkor 25 perc MPEG-4 videofelvétel rögzítésére is elegendő, illetve kétórányi MP3 formátumú zenefile tárolása mellett a felhasználó digitális fényképeket is készíthet. Az eszköz működtetése – még a lesiklópályán is – egyszerűnek fog tűnni, mivel a kamerával csupán célozni és lőni kell. A mikrokijelzős képkeresővel pedig beállíthatók, rögzíthetők és visszanézhetők a felvételek. Ezeket a videoklipeket és fényképfile-okat azután a felhasználó könnyedén megoszthatja másokkal egy közvetlen USB kapcsolaton keresztül.

» Philips key019: 25 perc MPEG-4 videofelvétel rögzítésére is elegendő tárkapacitással

➲ **www.philips.hu**

Trust

» Vezetés közben is biztonságos telefonálás

Az elérhetőség, szabadság és biztonság azok számára is fontos, akik sok időt töltenek a volánnál ülve. A Trust HS-8100 Bluetooth Car Kit autóskészlete biztonságos kommunikációra ad lehetőséget autóban ülve, vezetés közben is. Ehhez a felhasználónak csupán csatlakoztatnia kell az autós készletet a 12 voltos szivargyújtóhoz, és máris szabadon telefonálhat Bluetooth csatlakozási lehetőséggel rendelkező mobiljával, amit akár a kézitáskájában vagy a zsebében is hagyhat.

A Trust HS-8100 Bluetooth Car Kit kitűnő audiojel-vételi és -átviteli jellemzőkkel rendelkezik 10 méteres körzetben. Nemcsak az autó vagy az utasok háttérzaját tompítja, hanem az egyedi Bluetooth párkódnak köszönhetően a többi Bluetooth eszköz által keltett interferenciát is kiküszöböli. A Bluetooth mobiltelefon speciális funkciói, így a hangtárcsázás, a híváselutasítás és a híváismétlés a Trust HS-8100 Bluetooth Car Kit eszközön változatlanul rendelkezésre állnak. A hívások egyszerűen fogadhatók és bonthatók az autóskészlet nagyméretű, egyszerűen kezelhető gombjaival, melyekkel a hangerő beállítása sem okoz gondot.

Mivel minden felhasználónak megvannak a saját szokásai a mikrofon elhelyezését illetően és minden autóban mások és mások az akusztikai viszonyok, a Trust az autóskészlethez két cserélhető mikrofont is mellékelt, hogy a vétel a lehető legjobb legyen. Az egyik mikrofon kábele 250 cm hosszú, a másik pedig könnyen csatlakoztatható, ha erre szükség mutatkozik. A HS-8100 Bluetooth Car Kit autóskészletet védőtasakban, öntapadós mikrofontartóval és többnyelvű használati útmutatóval szállítja a Trust. Ajánlott kiskereskedelmi ára áfával 23 490 forint.

» A Trust HS-8100 Bluetooth autóskészlet használatával vezetés közben a kéz a kormánykeréken, a telefonkészülék pedig a táskában tartható

➲ Multimédia Magyarország
☎ **463-9030**
➲ **www.multimedia.hu**
➲ **www.trust.com**

Csak az boldog, ki játszhat

Kedves Olvasóink! Ezúttal a játékszoftvereket vesszük nagyító alá, és a rendelkezésünkre álló keretek között minden olyan témát megpróbálunk érinteni, amely közelebb visz a PC-s játékok piacán tapasztalható, egyre nagyobb jelentőségű folyamatok összefüggéseinek megértéséhez. A végén összekötjük a kellemest a hasznossal, és a Half-Life 2 tesztelése révén némi gyakorlatot csempészünk az elméletbe.

Sum Szabolcs

Mielőtt szigorúan belevágnék a közepébe, javaslom, időzzünk el egy pillanatra annál a kérdésnél, miért választottuk éppen a számítógépes játékokat e havi fókusztémának.

JATÉK AZ EGÉSZ ÉLET A játék mint cselekvés, az egyik legalapvetőbb emberi magatartás, ugyanakkor roppant sok pszichikai összetevője van. Mást jelent gyermekkorban, és mást felnőttkorban, noha lényegi gyökerei azonosak. Benne van a személyiség folyamatos igénye új, ismeretlen dolgok megismerésére, a biztonságérzet, és a szabadság érzése utáni vágy, a negatív lelki hatások által okozott sérelmek gyógyítására való törekvés, és az önjutalmazási mechanizmus is. A játék voltaképpen olyan viselkedésforma, amelyet az egyén minden közvetlen belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, pusztán a játék örömére végez. Kicsit túllépve a tudományos megközelítésen inkább József Attilát idézem, aki talán mindenkinél szebben fogalmazta meg a lényeget:

„Én tudom, mint a kisgyerek,
csak az boldog, ki játszhat.
Én sok játékot ismerek,
hisz a valóság elpereg
és megmarad a látszat."

De akár tudományos, akár lelki alapon közelítjük meg a kérdést, egy biztos: aki élete során kapcsolatba került már számítógéppel – tehát csaknem mindenki –, az legalább egyszer valamilyen játékot ki is próbált rajta, és ez az élmény minden bizonnyal hatással volt rá.

JÁTÉKSZOFTVEREK KONTRA FELHASZNÁLÓK A játékokhoz való viszony, hozzáállás alapján három felhasználói csoportot különböztethetünk meg.

Az elsőbe tartoznak azok, akik szabadidejük jelentős részét játékszoftverekre fordítják, abszolút képben vannak a legfrissebb hírek, újdonságok tekintetében, és a magánéletükben felállított rangsorban is előkelő helyen áll az időtöltés e módja. Akik így élnek, csodálattal tekintenek a programok fejlesztőire, és alkotásaikra, amelyek végre láttatni tudják mindazt, ami évezredeken át csak az emberek fantáziájában létezett. Azok számára, akik ebbe az első csoportba tartoznak, leginkább azt szeretnénk bemutatni, milyen veszélyeket rejthet magában, ha túl sokat játszanak, illetve túlságosan is beleélik magukat az általuk irányított karakterek szerepébe. Elmondjuk például, hogyan szigetelődhet el az egyén e tevékenység során, milyen pszichikai rendellenességekkel, illetve milyen fizikai betegségek kialakulásával (például a kontroller okozta kézremegés) kell adott esetben szembenézniük. Szülőként arra is választ kaphatnak, vajon növeli, vagy csökkenti-e a gyermekek agresszivitását a játékokban látható erőszak.

A második körbe olyan személyek sorolhatók, akik úgy általában véve érdeklődnek a számítástechnika, a számítógép iránt, éppen annyira, hogy örömmel elolvassanak egy-egy játéktesztet, vagy feltelepítsék valamely friss demót az újság mellé kapott DVD-ről, noha idejük java részét nyilvánvalóan nem a játék tölti ki. A lényeg azonban, hogy érdeklődnek! Nos, az ő számukra is van mit mondanunk, szeretnénk objektív döntési pozíciót kínálva bemutatni, milyen előnyei, és milyen hátrányai lehetnek annak, ha fokozzák a játékok iránti érdeklődésüket, vagy ellenkezőleg, ha felhagynak azzal.

A harmadik csoportba azok tartoznak, akik teljességgel elutasítják a játékszoftvereket. Egy részük soha nem is kerül kapcsolatba a számítógéppel, míg másik, jóval nagyobb hányaduk rendszeresen kezeli a PC-t, de rossz a véleménye a szóban forgó programokról. Őket arra szeretnénk rávezetni, hogy sok tévhittel ellentétben egyáltalán nem csak negatív hatásai lehetnek a játékoknak, nem szól minden ilyen alkotás agyatlan öldöklésről és vérfürdőről. Sőt. Ki fog derülni, hogy például az álláskeresésben, vagy a munkahelyen való teljesítésben (akár olyan területeken is, mint például a sebészet) milyen nagy előny lehet, ha valaki rendszeresen játszik. Arra is fény derül továbbá, hogy mindennapi életünket és létünket milyen hatalmas mértékben gazdagítják a szórakoztató szoftverek, elég utalni például a játékosklánokban tapasztalható morális, nevelő hatásokra, az orvostudomány (fóbiák kezelése játékokkal), az űrkutatás (űrhajósok kiképzése), vagy éppen a hadiipar legújabb vívmányaira.

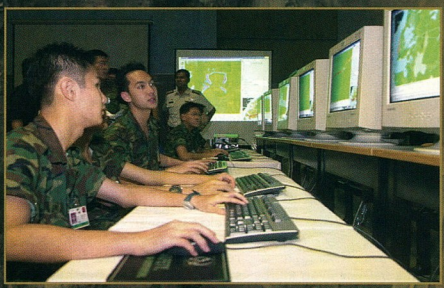
» **Új iparág születik** 16. oldal
Egy történet, amely majdnem megrengette a világot.

» **Egy pixel életútja** 18. oldal
Az ötlettől a kiadásig. Hogyan készülnek a játékok?

» **A játékszoftverek piaci helyzete és szerepe** 24. oldal
A játék is üzlet, méghozzá jókora.

» **Gordon Freeman második ébredése** 30. oldal
Forradalmi-e a régóta várt Half-Life 2?

E havi fókusztémánk célja tehát az érdeklődő számára megvilágítani addig talán ismeretlen nézőpontokból is az érdekes összefüggéseket, minden olvasónak kínálva alternatívákat, bármelyik csoportba is tartozzék a felsoroltak közül.

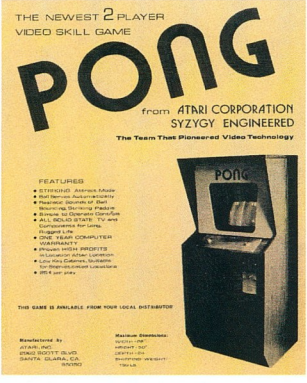


Hogy a játékfejlesztői tevékenység kezdetei mikorra tehetők, az bizony fogós kérdés. Egyértelmű időpontot nem is igen lehet mondani, lényeges sarokpontokat annál inkább.

Új iparág születik

Sz@by [szaby@ipma.hu]

1952-ben az USA-ban már készült olyan doktori diplomadolgozat, amely az ember és a gép közötti kommunikáció lehetséges módjairól és alapvető dilemmáiról szólt. A videojátékok első dinoszauruszai között említhető az '50-es évek elején készített Tic-Tac-Toe amőbajáték, amely katódsugárcsöves (CRT) kijelzőjű, vákuumcsöves gépen működött, vagy a Tennis For Two nevű szoftver, amely 1958-ban vált ismertté, egy haditechnikai laboratórium ötletes munkatársának köszönhetően. Ez a néhány fehér pontból álló játék primitívsége ellenére abban az időben komoly teljesítménynek számított, hiszen a hatalmas helyiség egészét kitöltő robusztus gép kizárólag lyukkártyák révén volt programozható. Ezek a papírkártyák a megfelelő helyeken ki voltak lyukasztva, így hordozták az információ legkisebb egységének, a bitnek megfelelő bináris kódot.



» A Pong egyik reklámplakátjának lenyomata, rajta a szoftver és a hardver teljes specifikációjával

A Tennis For Two utódjának tekinthető Pong nevű program jóval később, 1976-ban robbant be a játéktermekbe az Atarinak köszönhetően, és valósággal tarolt. Szintén 1976-ban jelent meg az első Apple személyi számítógép – közel 700 dolláros ára még borsosnak számított, és csak szűk, szakavatott réteg számára volt elérhető. 1981. augusztus 11-én az IBM is megjelentette első PC-jét, melyet az Intel 8086/8088 típusú processzorcsaládjára és hardvereire épített, a működését koordináló DOS operációs rendszert pedig az akkoriban még kevéssé ismert Microsoft Inc. készítette. A masina az egyébként már 1976 óta rendelkezésre álló 16 bites processzort használta (csak hát ugye korábban ez még elérhetetlenül drága volt), és 1 Mbyte RAM-mal dolgozott, amelyből a felhasználók számára 640 Kbyte állt rendelkezésre, a többit a videokártya memóriája és a ROM-BIOS foglalta le.

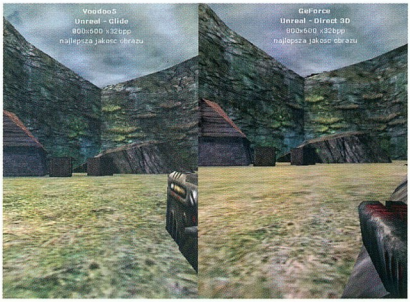
Pár évvel később a Commodore is megcsinálta a maga szerencséjét, hiszen C64-es sikermodellje 1 milliárd (!) dolláron felül hozott a konyhára, ami még az Apple-t is sokszorosan lekörözte, mindamellett hatalmas veszteségeket okozott a konzolgyártóknak. A fentebb már említett Atari például több mint 500 milliós buktával, a Nintendo pedig 300 millió dollár mínusszal indította az 1984-es esztendőt (más kérdés, hogy az évek során felhalmozott bevételekből ők még ezeket az elképesztő mélyrepüléseket is simán tudták fedezni).

A PC-k nagyjából a '80-as évek közepére elég erősek lettek ahhoz, hogy a pusztán szövegek mentén követhető történetet kínáló játékokon és fehér pixelpacákon kívül látványosabb produkciókat is meg tudjanak jeleníteni. Noha továbbra is rengeteg problémát okozott az erőforrások szűkössége és a színek kezelése, az előrelépés jelentős, és figyelemre méltó volt – de az igazi áttörés kicsit még váratott magára. Mielőtt rátérnék a játéktörténelem következő, egyben meghatározó fordulópontjának taglalására, kérem, engedjetek meg egy kisebb kitérőt, ami a későbbiekben egyébként is szükséges volna.

» Az Atari hatalmas sikert aratott Pong nevű játéka ilyen grafikát tudott nyújtani 1976-ban

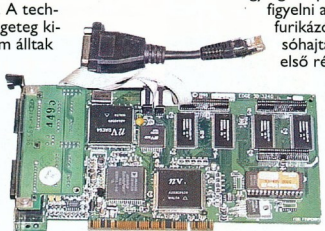
Azzal együtt, hogy a PCM Gamer rovatát minden alkalommal igyekszünk a lehető legváltozatosabbra elkészíteni, gondolom észrevehető az akciójátékok (FPS-ek) döntő súlya. Nos, szeretném elmondani, hogy ez nem rajongói részrehajlásból ered, sokkal inkább szakmai érvek indokolják. El kell fogadni – és azt gondolom, ez cikkem későbbi részeiből egyértelműen ki fog derülni –, hogy ha nincs egy bizonyos John Carmack nevű farmeres, szemüveges srác, akkor ma egészen másképpen festene a számítógépes játékbiznisz, és talán mi sem választottuk volna most éppen ezt fókusztémának. Persze könnyen lehet, hogy az id Software nélkül is véghezvitte volna valaki más a nagy áttörést, de szerintem akkor sem itt tartanánk, ahol manapság. Természetesen vannak egyéb kategóriába sorolható játékok is, melyek méltán sikeresek. Tény, hogy egyes

stratégiai, logikai, vagy menedzser típusú szoftverek nagyon kellemes kikapcsolódást nyújtanak. Azonban ezek voltaképpen „csak úgy önmagukban" léteznek, és vajmi kevés innovációra készteznek olyan területeket, mint például a hardveripar, vagy akár egyes tudományágakat, mint amilyen a pszichológia, az űrkutatás, a politika, vagy a hadászat. Az FPS műfaj szerintem csaknem mindegyik szórakoztató szoftver evolúciójának alfája és omegája, magában egyesítve mindazokat a technológiai és egyéb értékeket, melyeket a „többiek" csak részelemenként hordoznak. Nem azt akarom ezzel mondani, hogy az akciójátékok minden másnál jobbak (a hasonlítgatásnak amúgy sincs sok értelme teljesen más felépítésű programok, valamint eltérő ízlésű felhasználók esetében), de abszolút elsőségük globálisabb távlatból szemlélve vitathatatlan. A személyes érzelmek (szeretem/nem szeretem, tetszik/nem tetszik) ebből a szempontból teljesen lényegtelenek. Hogy mire is gondolok, kifejtem nemsoká, azonban haladjunk csak szépen sorjában, és térjünk vissza még pár mondat erejéig az eredeti gondolatmenethez.



» Egy kis érdekesség az Unreal első pályájáról. A kép jobb oldalán látható a 3Dfx-féle Glide grafika köröket ver a Direct3D-re

...ÉS FELSEJLETT A POKOLI JÖVŐ A '90-es évek legelején az id Software egyelőre kevéssé ismert fiatal programozójának végre sikerült megoldania azt, amit titkon már régóta dédelgetett magában: képes volt elszakadni a konzolos játékok bevett grafikus módszereitől (scroll), és valós időben működő 3D-s (pontosabban a 3D érzetét keltő) világot hozott létre. A technológia persze még rengeteg kihívással küszködött: nem álltak rendelkezésre a térben szabadon elhelyezhető poligonok, 90 foktól eltérő szögben egymáshoz csatlakozó falak, nem volt lehetőség különböző pályaszintek létrehozására, és az ellenfelek is 2D-s sprite-okból álltak, ezért azokat minden nézőpontból, minden lehetséges pozícióban le kellett először rajzolni (beleértve a halálanimációkat is), majd a koncepciórajzokat digitalizálták, és a motor ezeket a képeket váltogatta a cselekmény során. Azonban amit a program összességében felmutatott, az így is zseniális volt: 3D-ben megjelenő folyosók, titkos szobák egész sorával, a játékos szemszögéből látott akció, és egy egészen új eljárás, melyet textúrázásnak hívtak.



» Így nézett ki az Nvidia legelső chipjére, az NV1-re épített videokártya

E technológia segítségével a falakat különféle mintákkal tudták beborítani a fejlesztők (voltaképpen 2D-s képek „méretre igazítása" révén). A szóban forgó játék egyébként a Wolfenstein 3D volt, amely 1992 májusában jelent meg, és történelmet írt, addig ismeretlen technológiák egész sorát behozva a köztudatba: textúrázás, grafikus motor, játékdemó...

Kicsivel később, 1993 decemberében a Doom még ezt a történelmet is újraírta, olyan további fogalmak bevezetésével, mint például a hálózati és a kooperatív játékmód, letölthető shareware pályák, poligonális pályaszerkesztés, eltérő pályaszintek egyidejű kezelése, vagy a fényviszonyok szimulálása. A helyzet ekkoriban még úgy állt, hogy a fejlesztők olyan színvonalú gépeken dolgoztak, amilyeneket éppen meg tudtak vásárolni. Kicsivel később azonban nagyot változott a világ, hatalmas összegek kezdtek befolyni a játékszoftverek eladásából, ezért lassanként egy egész iparág kezdte feszülten figyelni a piros sportkocsikon furikázó fiatal srác minden sóhajtását (már a Doom első részéből is másfél millió példány talált gazdára, ami az akkori viszonyok között hatalmas szám volt). A felállás lassanként tehát megfordult: többé már nem a fejlesztők keresgéltek a legjobb gépek után, hanem a hardveripar vezető cégei kezdtek olyan eszközöket gyártani, melyek a lehető legjobban megfeleltek a készülő szoftverek, illetve programozóik igényeinek...

„DARÁLNI, DARÁLNI, DARÁLNI" (EGYKORI NVIDIA-MARKETINGSZLOGEN) A kilencvenes évek első felében tehát a játékipar szempontjából létfontosságú folyamatok egész láncolata lendült mozgásba. A pénz csörgésének hallatán jó néhány nagyvállalat kapott észbe, és onnantól kezdve a játékfejlesztők e hardveriásokkal karöltve menetelhettek a mennybe – vagy adott esetben a pokolba. Lássunk csak néhány jelentősebb állomást. 1991-től végre széles körben is elterjedt az egyébként már évekkel korábban kifejlesztett CD-ROM technológia, minek következtében nem kellett többé alkalmazkodni a floppykhoz, hatalmas szabad tárterület állt rendelkezésre ezután átvezető animációk, továbbá összetettebb programok számára. 1993-tól jött az SVGA szabvány, amely végre magasabb felbontású, azaz sokkal szebb grafikájú játékok megjelenítését tette lehetővé – ugyanakkor gyorsan fejlődtek a hangszabványok is, ami szintén komoly lökést adott a valóság reális szimulálásának.

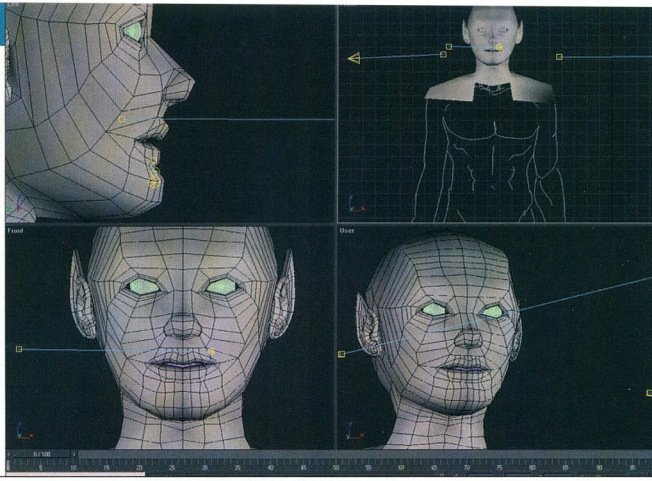
De az 1993. évről egy másik nevezetes esemény miatt is meg kell emlékeznünk: három jó barát céget alapított Nvidia néven, és a Sega támogatásával megalkották a társaság legelső, NV1 fedőnevű grafikus processzorát! 1994-ben pedig – szintén három szakember részvételével – megalakult a 3Dfx nevű vállalat, amelynek Voodoo chipje hamar élre tört, hiszen minden tekintetben magasan verte a konkurenciát. Ezek voltak az első lépések a sok milliárd dolláros piac felépítése felé vezető úton...

Apple II

A játékfejlesztés történetének egyik meghatározó mérföldköve az Apple II számítógép. Az elő Apple gépek megjelenése után nem sokkal később hozták forgalomba a Steve Jobs programozóguru felügyelete mellett gyártott Apple II-t, amellyel már megpróbálták a magánfelhasználók szélesebb körét is megnyerni. Ezt a gépet sem árulták olcsón, mégis sokan megvásárolták, többek között azért, mert igen alkalmasnak bizonyult játékok futtatására és készítésére. Bár nem építettek bele merevlemezt, de egyébként minden jóval felszerelték. Volt hozzá billentyűzet, színes képernyő, és ami nagyon fontos: ismerte a Basic programnyelvet, ami lehetőséget adott minden hozzáértő számára ahhoz, hogy játékszoftvereket tudjon létrehozni.

» Az Apple II számítógép első sorozatának egyik példánya 1976 elejéről

A játék nem játék! A népszerű játékszoftverek az átlagember számára elképesztő összegekből, hatalmas energia befektetése árán, roppant kitartással és hozzáértéssel készülnek. Ennek ellenére, tapasztalatom szerint, a játékosok többségének még csak alapvető elgondolásai sincsenek arról, hogy az a termék, amivel éppen szórakoznak, miképpen jött létre és milyen elvek alapján működik.



Egy pixel **életútja**

Sz@by (szaby@ipma.hu)

Néha ugyan megpróbálkozok egy-egy fejtegetéssel, mégis általában távolba révedő, érdektelen bólogatás a legnagyobb figyelem, amit mondókámra kapok. Itt és most újabb próbát teszek :).

A JÁTÉKFEJLESZTŐK A játékfejlesztők azok a személyek, akik az eladni kívánt programot közös munkával, végső formájában, megfelelő határidőre, és előre egyeztetett feltételek mellett elkészítik. Kapcsolatuk a kiadóval csaknem minden esetben döntő jelentőségű. Ez a viszony az elkészítendő program jellegétől, továbbá a kiadó céljától függően többféle lehet:

• Végezhetik a munkát szerződéses megrendelés alapján. Ez kisebb jelentőségű projekteknél jellemző, például amikor a játék célja gyakorlatilag nem a szórakoztatás, hanem egy attól jól elkülöníthető egyéb cél – reklám, figyelem felkeltése adott ügyre vagy témára, későbbi termékkel összefüggő minta, plusz szolgáltatásként más megállapodás teljesítésekor adott bónusz stb. Jó példa erre egyes gyorsétteremláncok által a gyerekeknek menü mellé adott CD. Ezek célja önmagában véve nyilván nem az adott játék értékesítése, hanem az önreklám hatékonyságának fokozása. Szerződés alapján szokták kérni a kiadók továbbá középkategóriás játékok folytatásainak elkészítését is. Ezek kis kockázattal járnak, viszonylag biztos piacot, és jól tervezhető bevételt jelentenek.

• Másik a „self-managed", vagy „in-house" eljárás, amely a kiadó szakmai rendszerébe integrálja a fejlesztőket is. Manapság már minden nagyobb, tőkeerős cégnek van jól bevált, saját fejlesztőcsapata is, hiszen ez a megoldás nagyon hatékony a költségek alacsonyan tartása szempontjából. Így működik a világpiac 25%-át birtokló Electronic Arts birodalom, vagy a Konami, amely négy kontinensen tucatnyi saját stúdiót működtet.

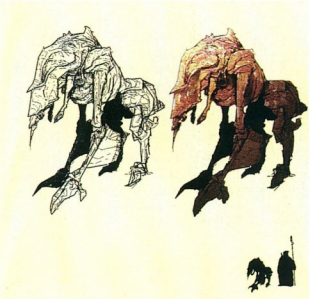
• Harmadik lehetőség a független („independent") fejlesztés lebonyolítása, melynek

» A világ egyik vezető kiadója, az Activision piaci súlyához hűen minden rendezvényen tekintélyes standot állít

A világpiacot uraló kiadók

Mivel elég részletesen fejtegettem a kiadók jelenlegi piaci helyzetét és főbb törekvéseit, talán nem árt felsorolni, melyek közülük a legnagyobbak (top 15) napjainkban – éves bevételük alapján, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért országonként csoportosítva:

- USA: Electronic Arts, Activision (Doom 3, Quake, RtCW stb.), Take 2 (Oni, Spec Ops, GTA stb.), THQ, Acclaim (NFL), Midway.
- Anglia: Eidos (bár a cég helyzete elég bizonytalan, mostanság értékesítését fontolgatják, sőt talán már el is adták).
- Japán: Konami (a második legnagyobb kiadó a világon, csaknem 1,5 milliárd dolláros évi forgalommal), Square (Final Fantasy), Capcom (Street Fighter, Onimusha, Resident Evil), Namco (Tekken, Pac Man).
- Franciaország: Infogrames (a harmadik legnagyobb bevételű cég, olyan játékok felett bábáskodik, mint a Driver, vagy az Alone In The Dark-sorozat), VUP (Warcraft, Starcraft, Diablo), Ubi Soft (Rayman, Settlers, Rainbow Six), Titus Interactive (Baldur's Gate, Icewind Dale).



» A dizájnerek a játék fejlesztésének kezdeti szakaszában számtalan concept artot rajzolnak, melyek elengedhetetlenek a grafikusok munkájához

két alapvető formája van. Az egyik, amikor a csapatnak még nincs kiadója, ezért egy befektető pénzéből készítik el a terméket, majd a kész szoftverrel állnak neki kiadót keresni. A másik megoldás, amikor a munka önálló cégnév alatt fut, a fejlesztés sikeréhez nincs szükség külső szereplő bevonására, mégpedig azért, mert a csapatnak van elég saját tőkéje a finanszírozáshoz. Tipikus példája ennek az id Software, amely a Doom-, a Quake- és a Wolfenstein-sorozat révén sok százmilliós bevételeket produkált.

A KIADÓK A kiadók szava, akarata a fejlesztési folyamatot a legtöbb esetben minden oldalról meghatározza, hiszen ők rendelkeznek a projekt befejezéséhez szükséges tőkével, értve ez alatt nemcsak az anyagi, hanem a legalább akkora jelentőségű kapcsolati tőkét is, továbbá jogokat szereznek a szellemi alkotásnak tekintendő szoftver felett. Ami a rizikót illeti, a kiadók pénzügyi, befektetési helyzete kettős. Egyrészt előnyös, mert bizonyos szinten túl még a sikertelen próbálkozások is beleférnek a finanszírozási keretbe, hiszen a nagyobb, sikeresebb alkotások az ilyen eseti veszteséget bőven ellensúlyozzák. Másrészt a fejlesztési és értékesítési tevékenység többlépcsős folyamat, melynek minden egyes mozzanata rendkívüli szakértelmet, figyelmet, üzleti érzéket követel. Ezért fontos látni, hogy soha nincs biztosra tervezhető bevétel! Még akkor sem, ha önmagában nézve a szoftver kétséget kizáróan elsőrangú! Mindig becsúszhatnak ugyanis váratlan problémák, amelyek végül megpecsételik a játék sorsát, nem is feltétlenül szakmailag, mint inkább üzletileg. A lehetséges buktatók köre széles: rosszkor vezetik be a terméket a piacra, elszúrják a marketinget, a játék valamilyen idióta cselekmény folytán nem várt botrány kereszttüzébe kerül, ellopják a félkész programot, vagy akár a végleges verziót, melléfognak a védelmi rendszerrel, és még sorolhatnám.

A JÁTÉKFEJLESZTÉS FOLYAMATA A játékfejlesztésnek öt jól elkülöníthető lépcsőfoka van. Nézzük meg ezeket egyenként, természetesen csak vázlatosan.

Első nyilván az előmunkálatok (felkészülés) szakasza. Ennek keretében a fejlesztőcsapat megbeszélések alkalmával dönt arról, hogy milyen stílusú, illetve az adott stílusban milyen jellegű alkotást szeretne készíteni – például FPS-t, ezen belül pedig háborúsat. Átgondolják a játékot alapjaiban meghatározó elveket, illetve megállapodnak a koncepciót illető összes kérdésben, majd minderről vázlatokat és tervet dolgoznak ki, bemutatva a megvalósításra vonatkozó részletes szakmai és költségvetési elemzést is (ez a gyakorlatban kvázi ajánlattételnek tekinthető). A kiadó áttekinti a tervet, végül nyilatkozik arról, megindulhat-e a munka. Pozitív (jóváhagyó) döntés esetén általában sor kerül a fejlesztés megkezdésének hivatalos bejelentésére is.

Második a gyártás fázisa. Ezzel önmagában meg lehetne tölteni egy egész újságot, így most tényleg csak röviden. Lényege, hogy a különféle feladatokra szakosodott fejlesztők elkészítik a játék egy-egy önálló

» Concept rajz a Half-Life 2 egyik szörnyének modellezéséhez

elemét: a programozók megalkotják a futtatásért felelős fő kódot (engine), a pályatervezők kialakítják a pályák alapvető eloszlását, továbbá a forgatókönyv megírásáért felelős személy(ek) elkezd(enek) dolgozni a történeten és az összhatás (hangulati elemek) megkomponálásán.

Harmadik fázisban kerül sor a „nyersanyag" finomítására: a modellezők elkészítik a különféle fegyvereket, tárgyakat és karaktereket, az animátorok mozgásfázisokat rögzítenek a modellekhez, a 2D-s művészek legyártják az összes textúrát, végül ott vannak ugye a koncepcióért felelős munkatársak, akiknek egy része az elkészített tervek (forgatókönyv) alapján lerajzolja a történet egyes helyszíneit, cselekményeit, eseményeit, más részük pedig integrálja ezeket az alkotásba. Ekkor alakulnak ki a játék hanghatásai és zenéi is.

Negyedik körben az alfa-állapotú szoftver komolyabb, addig megoldatlan hiányosságait pótolják, elkészítik a főmenüt, majd elindul a már egészen letisztult képet mutató kód béta-tesztelése, azaz a csaknem kész játék programhibáinak feltérképezése, és kiiktatása (adott esetben nyilvánosan, tehát rajongók bevonásával, lásd például WoW). Ennek végeredménye lesz az RC1-es verzió (Release Candidate 1), majd ha a kiadó tetszését is elnyeri, az anyag *gold* fázisba jut, azaz elkészítik a sorozatgyártást lehetővé tevő mesterlemezt.

Ötödik fázisban a mesterlemez alapján megkezdődik a gyártási folyamat, ezzel párhuzamosan tovább folyik a hibakeresés (a megtalált hibák javítását patch formájában adják majd ki a megjelenés időszakában). Ekkor kerül sor továbbá a terjesztéssel kapcsolatos végső döntések meghozatalára, és a fokozott marketingkampányt is erre az időszakra ütemezik.

Így kerül a mű végre a boltok polcaira...

A JÁTÉKSZOFTVEREK BESOROLÁSA A fejlesztést megelőző üzleti terv többek között azt is tartalmazza, hogy a játékot készítői milyen kategóriában javasolják indítani a vásárlók kegyeiért folytatott piaci küzdelemben. Minél rangosabb a besorolás, annál igényesebb munkát feltételez, ez pedig több ráfordított időt követel, ennek megfelelően a költségek is magasabbak lesznek. A termékek minőségi tipológia szerint a következő csoportok valamelyikébe tartozhatnak:

• „AA" besorolás 1-es kategória: 50–90 dollár környékén mozgó alkotások, csaknem mindig valamilyen már korábban befutott játék folytatásai – lásd: Doom 3, Diablo II, Half-Life 2, Warcraft 3 stb. A kivételek, azaz a teljesen új versenyzők ritkák, de akadnak ilyenek is – ilyenkor a fejlesztés során felfokozódó kampány már jó előre bebiztosítja az eladásokat, lásd például a S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl című

Döbbenetes novemberi eredmények a játékpiacon

Külön is szeretnék figyelmetekbe ajánlani két olyan adatot, melyek az utóbbi hetekben valósággal sokkolták a közvéleményt. Először is a nemrégiben megjelent GTA: San Andreas a korábbi Vice City című rész eladásait megduplázva két nap leforgása alatt 575 ezer példányban kelt el! Október végi debütálását követően a játék csak az USA-ban 126 millió dollárt hozott, Észak-Amerikában és Európában ugyancsak 2,5-2,5 millió darabos eladással startolt a Take Two üdvöskéje.

Az igazi bomba csak ezután robbant. A Microsoft ugyanis november elején bejelentette, hogy a Halo 2 egyetlen nap alatt 2,4 millió eladott példánnyal összesen 125 millió dolláros eredményt ért el, ami a játéktörténelem 24 órán belül valaha realizált legnagyobb értékesítése. Azért is történelmi ez az esemény, mert a Halo 2 így megelőzte a legnagyobb hollywoodi sikerfilmek bevételeit is (Spider Man 2, Harry Potter and The Prisoner of Azkaban, Matrix Reloaded).

A fejlesztés üzleti-megtérülési modellje a Half-Life 2 példáján keresztül

Az elméleti fejtegetések mellé nézzünk konkrét példát is. A Half-Life 2 fejlesztési költsége 44 millió dollár, azaz mintegy 11 milliárd forint volt (ehhez jött még a kiadó által finanszírozott 5 milliós marketingkampány), ami, lássuk be, elképesztő összeg így egyben nézve. Egy évre lebontva ez nagyjából 1830 millió forint, azaz havonta 150 millió forint állt rendelkezésre minden idők legjobbnak ítélt játéka folytatásának finanszírozásához. Ez még mindig nagyon nagy összeg, de figyelembe kell venni, hogy az ottani bérszínvonal nagyban eltér a mienktől, továbbá a projekten több mint 100 fő dolgozott, ebből hozzávetőleg 50 ember főállásban. Az összes bért és egyéb költséget figyelembe véve havi lebontásban az összeg végül már alátámaszthatónak tűnik.

40–50 dollár közötti jogdíjjal számolva mintegy egymilliókettőszázezer darabot kell eladni a 44+5 milliós befektetés megtérüléséhez, a tényleges nyereség majd csak az ezen felül értékesített példányok után keletkezik. Persze egy 10 millió példányban eladott első rész után a kockázat viszonylag alacsony, de nagyon jó példákat láttunk már a játékiparban arra, hogy az ördög nem alszik!

» Kép az Electronic Arts hatalmas sikert aratott Madden 2004 című futballjátékából

játékot. Ezekre általánosan jellemző, hogy milliós költségvetésből készülnek, és 200 ezres, vagy még magasabb példányszámban értékesítik őket.

• „AA" besorolás 2-es kategória: 40–60 dollár körül kapható játékok, amelyek költségvetése szintén nagyon magas, de piaci bevezetésük az előző kategóriához képest jóval bizonytalanabb – azaz nagy esélyük van a fényes győzelemre, de a látványos bukásra is. Viszont ha robbantanak, akkor a folytatás már a legfelső kategóriából fog indítani! Ezekből a szoftverekből átlagosan 20 ezer–1 millió darab fogy el.

• „A" besorolás 1-es kategória: 30–50 dollár közötti árú, az előzőeknél jóval olcsóbban előállított játékok, melyekből 15–300 ezer darab talál gazdára.

• „A" besorolás 2-es kategória: e programok legnagyobb hányada független fejlesztők munkája, kiadója nincs, minek következtében csak 3000–25 ezer darabot vásárolnak meg. Úgy is mondhatjuk, ezek a boltokban amolyan „alsó polcos" tucatáruk, alig emlékszünk egy-egy névre közülük.

• „B" besorolás 1-es kategória: e termékek ára 20 dollár körül alakul, 1000-15 ezer darabot értékesítenek. Az előállítási költség roppant alacsony, a játékok is rövidek, amolyan „időkitöltő", uzsonnaszünetben vagy rádióhallgatás közben tologatható kódhalmazok, tipikus „fapados", noname áruk.

• „B" besorolás 2-es kategória: az előzőhöz képest itt annyi a különbség, hogy kiskereskedelemben már nem is kapható, kizárólag interneten keresztül elérhető játékokról van szó. Csak a legnagyobb siker esetén adnak el belőlük 8000-nél többet.

• „C" besorolás: szintén elektronikus formában terjesztett, 500-5000 darab között eladott szoftverek.

KIS SZÁMMISZTIKA Nem ejtettünk még szót igazából a témakör egyik legfontosabb részéről, a pénzügyi kérdésekről. Már csak azért sem haszontalan ez, mert azt tapasztalom, sokan komoly tévedésben vannak a játékipar működésével, az innen megkeresheto pénzekkel, és más lényeges tudnivalókkal kapcsolatban. Megint csak szeretnék tehát visszatérni oda, amiről mi, rajongók oly sokszor hajlamosak vagyunk megfeledkezni: a játékfejlesztés kőkemény üzlet, amelynek bevételei hihetetlen tempóban emelkednek! Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint például az, hogy a japán Sega, az amerikai Activision, illetve a THQ egyaránt nemrég emelték meg éves eredményprognózisaikat. 2003-ban a PC-kre és konzolokra készített játékok forgalma rekordot ért el, az előző évi 20,7 milliárd dollárhoz képest 23,2 milliárd dollárra nőtt! A DFC Intelligence piackutató cég vizsgálatai szerint 2008-ra a játékipar értékesítési árbevétele 33,4 milliárd dollár fölé emelkedik, behozva ezzel a zeneipar forgalmát is.

Mint már elhangzott, e hatalmas pénzeszsák negyedét egyetlen cég, az amerikai Electronic Arts birtokolja! Az EA a 2003. évi negyedik pénzügyi negyedévben arról számolt be, hogy értékesítési árbevétele 44%-kal 2,5 milliárd dollárra, nyeresége pedig 212%-kal 317 millió dollárra ugrott. Piaci tőkerésze alapján az EA így a Microsoft, az Oracle és az SAP után a világ negyedik legnagyobb szoftverfejlesztőjének számít. Mondok gyorsan még egy példát, hogy érzékeltessem az erőviszonyokat: miközben az EA Madden 2004 című futballjátéka 236 millió dollárt hozott az USA-ban, addig a jóval erősebb marketinggel és reklámokkal megtámogatott Terminator 3 című szuperprodukció mindössze 149 milliót. Az EA egyébként nem elégedett az európai színtérrel, a brit után második legnagyobb német piacot például elmaradottnak tartja, különösen a konzoljátékok tekintetében. Ilyen megítélés alá esik jelenleg Lengyelország, Csehország és Magyarország is, így ezekben a régiókban az EA a következő három év folyamán 30 millió euróra kívánja feltornászni forgalmát.

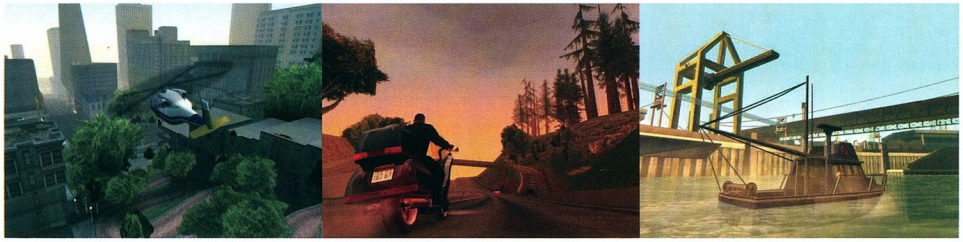
A játékfejlesztésnél három olyan költségforma van, amelyet folyamatosan viselni kell:

• Infrastrukturális és fenntartási jellegű költségek. Ide soroljuk a helyiségbérletet, a közüzemi díjakat és olyan járulékos fizetni valókat, melyek egy közösség, illetőleg a cég mindennapi működéséhez elengedhetetlenek – telefon, posta, internetelérés, üzleti utak stb.

• A második csoportba esnek a fejlesztés dologi kiadásai, így a hardverek, fejlesztői eszközök beszerzése és szinten tartása (amortizáció fedezése), szoftvervásárlás stb.

• A harmadik körbe a fejlesztők bérezése tartozik.

Vannak olyan vélekedések, hogy a fejlesztők remekül élnek, és hatalmas összegeket visznek haza – de ez csak a látszat. Természetesen vannak olyanok, akik remekül boldogulnak, de a többségre nézve ez a megállapítás nem helytálló. Legjobban a programo-



» A GTA: San Andreas elképesztő PS/2-es eladásait professzionális grafikájának is köszönheti

» Így nézett ki a Sega egyik sikergépe, a játéktermek egykori sztárja, a Sega Rally Championship

zók keresnek, különösen azért, mert itt nagy szerepe van a tapasztalatnak, azt pedig meg kell fizetni. Az ő keresetük éves szinten 70 ezer dollár körül alakul. Közülük is kiemelkednek a vezető programozók évi 75 ezer dolláros, továbbá a technikai igazgatók évi 85 ezer dolláros jövedelemmel. Ez a bérszínvonal egyébként csak az első három évre vonatkozik.

Érdekesség, hogy 3–5 éves gyakorlat eléréséval mindhárom beosztásban nagyjából kiegyenlítődik a fizetés, majd 6 év eltelte után a statisztikák szerint első helyre lépnek a vezető programozók. Az ő keresetük ekkor már elérheti a 120 ezer dollárt, a technikai igazgatóké a 105–110 ezret, az általános programozók pedig 90-100 ezer dollár környékén keresnek. Látható, hogy utóbbiak jövedelme az évek múlásával csak kevéssé növekszik. Ez abból fakad, hogy roppant nagy a túljelentkezés ezekre az állásokra, nagyon sok a karrierre vágyó programozó, ezért a munkaadók le tudják szorítani a béreket. Sokkal jobban járnak például azok a kollégáik, akik hajlandóak beletanulni nagyobb vállalati rendszerek (bankok, kiemelten őrzött létesítmények stb.) programozásába, továbbá olyan szuperszámítógépek vezérlésébe, mint amilyenek mondjuk az IBM-nél vannak, hiszen így évente 150–160 ezer dollárt is meg lehet keresni, mivel a szaktudás e területeken roppant specifikus.

Talán meglepő, de jövedelem tekintetében a programozókkal nagyjából egy szinten állnak a producerek is. A grafikus állás (animátorok, 2D/3D-modellezők, textúrázók) szintén jól fizet, igaz, a programozói szintet már nem éri el, viszont e területen jóval nagyobb esélye van a kezdőknek. Egyébként a programozóknál tapasztalható alig 3%-os értékkel szemben a grafikusok között 10,4% a nők aránya. Ugyancsak a grafikai szakemberek szintjén mozog a tervezők fizuja, de a vezető tervezők, illetve a kreatív igazgatók jövedelme elérheti a legmenőbb programozókét (itt legjobb esetben akár 220 ezer dollárra is rúghat az éves összbevétel). A tervezők között amúgy 10%-ban találunk nőket. Legkevésbé a hangtechnikusokat becsülik meg ebben az iparágban, noha fizetésük csak az első három évben alacsony, később általában behozzák a többieket.

A költségek és bérek részletezése után térjünk kicsit vissza a játékfejlesztés üzleti modelljéhez, hiszen mint arról már szó esett, csak a legmenőbb csapatok engedhetik meg maguknak, hogy saját pénzből építsenek fel egy-egy vállalkozást. A jelenlegi séma lényege, hogy ha létrejön a megállapodás a felek között, akkor a kiadó az előzetesen leadott stratégiai és üzleti tervben foglaltaknak megfelelően megállapított előleget (advance) ad a fejlesztőknek, továbbá az előre egyeztetett munkafázisok sikeres elvégzését követően újabb részleteket biztosít (mérföldkövek). A program készítői a royaltyből, azaz a jogdíjból jutnak pénzhez, mégpedig a termék piaci megjelenésétől kezdve folyamatosan. A royalty-modell legnagyobb hátránya, hogy általában csak viszonylag alacsony költségvetésű projektek mellett nyereséges, egyébként nagy a rizikó. A fejlesztők ugyanis kötelesek jogdíjbevételeikből visszafizetni a kiadó által korábban, előleg címén nekik kifizetett összeget. Ha pedig a szoftver kereskedelmi eladásai ezt nem fedezik, azt bizony a kiadó bukja. A jogdíj a fejlesztőknek a nagykereskedelmi eladások után jár, mértéke a csapat referenciáitól, továbbá a fejlesztett játék minőségi besorolásától függően 10–50% közötti. A program készítői egyébként mindvégig roppant kiszolgáltatott helyzetben vannak, hiszen azon túl, hogy a kiadó a fejlesztés során bármikor elállhat a megállapodástól, még a royalty-bevételeket is jogosult visszatartani egészen a megtérülési pontig.

» Igényesen kivitelezett grafika és nagyon hangulatos játékélmény jellemzi a hihetetlen eladási magasságokba emelkedett Halo 2-t

De vajon mennyi idő után lehet tényleges eredményre számítani? Nos, a számítógépes játékszoftverek életgörbéje nagyjából a következőképpen fest. Az első 6 hónap a kereskedelmileg aktív szakasz, ekkor történik meg az eladások 75–85%-a. A 6–24. hónap során a kiskereskedelemben még készleten tartják a terméket, majd a 24–36. hónapban folyamatosan képződik az eladások elmaradásából származó dologi maradvány, amit remittendának is szokás nevezni. A remittenda teljes leltárának ismeretében még a 36. hónap eltelte után is van élete a legtöbb terméknek, hiszen nagyon alacsony áron azért továbbra is lehet értékesíteni ezekből, például újságok mellé csomagolva.

Cím about:blank

www.pcmagazin.hu

Előfizetési akció!

Az információ házhoz jön!

~~1 PCM = 1496 Ft~~

Mi lakására szállítjuk mindössze 999 Ft-ért!

Új előfizetőink között három hónapig – októbertől decemberig – minden hónapban értékes ajándékokat sorsolunk ki.

A sorsoláson azon új vagy előfizetésüket megújító olvasóink vesznek részt, akik adott hónap 15-éig kiegyenlítették az előfizetési díjat.

És mindehhez értékes ajándékokat nyerhet!

15 Értékes DVD-film

1 DVD-író

3 MP3-lejátszó

800 FineReader 6.0 karakter felismerő program

100 előfizetőnk visszanyerheti előfizetése árát

...és egyéb értékes nyeremények!

Az itt látható képek csak illusztrációk.

Azt gondolom, akár munkára, akár bármi másra használja valaki a PC-jét, egy dologban egyetérthetünk: játékszoftver (csaknem) minden számítógépen akad! Van, aki egész nap tolja multiban, van, aki csak néhanéha, egyesek előszeretettel nosztalgiáznak (régi szép idők), megint mások beérik az aknakeresővel vagy a pasziánsszal is.

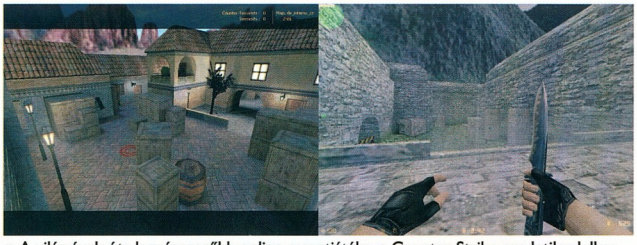
A **játékszoftverek** piaci helyzete és szerepe

Sz@by (szaby@ipma.hu)

A lényeg, hogy bárki, aki használt valaha számítógépet, szinte biztosan játszott legalább egyszer, továbbá a nagy többség e tevékenységet rendszeresen is űzi. A Wolfenstein 3D megjelenése óta vitatéma, hogy jótékonyan, avagy károsan befolyásolják-e életünket, szellemi fejlődésünket a játékok?

Nos, a válasz nem egyértelmű, mindamellett sokan végeznek ilyen irányú kutatásokat világszerte. Dr. Jeremy Thornton, a Hull Egyetem orvosa a Microsoft Research Cambridge támogatásával például idén indított átfogó vizsgálatot a játékospsziché feltérképezésére. Az egyelőre még kezdeti stádiumban járó kísérletek máris hoztak eredményeket. Ezek szerint a játék során, a győzelem folytán átélt „beteljesülésérzet" az összes vizsgált személy esetében megemelkedett az általános szinthez képest. A 16 férfiból álló csoportban megnőtt továbbá a stresszhormon aránya is (az átlagos érték kétszeresét érte el), miközben a kívülálló szemlélők körében lecsökkent. Ezekből a jelekből a szakemberek arra következtettek, hogy a tapasztalt élettani folyamatok roppant hasonlóak a tényleges sporttevékenység során kialakuló állapothoz.

» A kép alapján is látható, hogy az USA hadseregének fejlesztői komolyan vették feladatukat, és nagyon élethűen kivitelezett környezetbe helyezték az alapvetően toborzási céllal készített, America's Army című háborús-taktikai FPS-üket



» A világ évek óta legnépszerűbb online csapatjátéka, a Counter-Strike eredetileg lelkes amatőrök ingyenes Half-Life-modifikációja volt. Naponta akár százezer ember is játssza azonos időben

A fent ismertetett, fiziológiai elemeket is vizsgáló kutatások ugyanakkor viszonylag ritkábbak, a legtöbb vizsgálat mindig az erőszak és a játékszoftverek kölcsönhatását helyezte előtérbe. Egyesek szerint a játékok erőszakosabbá teszik az embereket, ami végül bűnözéshez vezet(het), míg mások úgy vélik, a játékok éppen hogy segíthetnek a bűnözés visszaszorításában, mert az emberek így virtuális formában élhetik ki pusztítási vágyaikat, negatív energiáikat. Vajon mi az igazság? Nos, egy USA-ban végzett kutatás szerint a hatás megoszlik. Azokban a gyerekekben, akiknek rendezett, nyugodt a családi háttere, a játékok kioltják az agressziót, a hátrányos helyzetűekben viszont felerősítik. Különösen veszélyeztetettek a kisgyermekek, mert nehezebben tudják megkülönböztetni a mesevilágot a valóságtól, ezért a látott erőszakos tettek könnyen agresszív viselkedésre indítják őket. Hiszen a gyermekek nem rendelkeznek még megfelelő valóságérzettel, és úgy gondolják, hogy az okozott negatív következmények maguktól is eltűnnek, mint ahogyan az a játékban is tapasztalható.

Az orvosok mindamellett nemcsak pszichés, hanem fizikai károsodásoktól is igyeknek óvni az embereket. A helytelen testtartás, a mozgásszegény, ülő életmód rengeteg betegség forrása. Legutóbb például egy kutatás bebizonyította, hogy a rezgő (force feedback) technológiával ellátott (főképpen konzolos) vezérlők használata hosszú távon betegség kialakulásához vezethet! Ezt a kézremegés-szindrómát eddig csak olyan munkakörök esetében tapasztalták orvosok, ahol a beteg tartós rezgésnek volt kitéve.

De hogy ne csak a negatív hatásokról szóljak. Gondoltátok volna, hogy egyes munkahelyeken a felvételnél valósággal előny, ha valaki profi a számítógépes játékokban? Márpedig van ilyen is! (Sajnos pont nem ott, ahol én dolgozom :). A chicagói Genova Trading interjúi során például esetenként arra kérik a jelentkezőket, mutassák meg tudásukat Game Boyon, vagy valamilyen más játékban. A teszt a jelöltek kéz–szem koordinációjának vizsgálatára szolgál, mely képességekre különösen nagy szükség van például az online üzleti szektorban. A piaci folyamatokat a munkatársak ugyanis nagy kivetítőkön figyelik, és ha nincs meg a szükséges összpontosítási képességük, akkor könnyen figyelmen kívül hagyhatnak jelentős tranzakciókat, amivel így a cég számára kárt okoznak – sőt, nemrégiben nem csupán üzletemberek,

A legújabb promóciós megoldások játékszoftverekre építenek

A reklámiparban egyre kedveltebb megoldás az, hogy a cégek maguk fejlesztenek játékokat saját tevékenységük népszerűsítése érdekében. A L'Oreal például már öt éve tartja meg e-Strat Challenge nevű rendezvényét, ahol a játékosoknak a vállalat ügyeit kell megfelelően menedzselniük, mégpedig 3 fős csapatokban. A csapatok nem egymással, hanem a virtuális világ négy előre programozott versenytársával küzdenek meg. A győzteseknek a cég díjakat és azonnali munkalehetőséget ajánl. Hasonló, ingyenes online játékkal próbálkozik a Heineken is, Heineken Beerodalom címmel, ahol a játékosok beletanulhatnak egy söripari cég felépítésébe, továbbá ismereteket szerezhetnek a sörgyártás egyes lépéseiről és az értékesítésről.

de sebészek körében végzett tesztekkel is igazolták, hogy jóval nagyobb kézügyességgel és precizitással bírnak azok az orvosok, akik rendszeresen játszanak FPS, vagy szimulátorjátékokkal! Sőt a jelek szerint a későbbi teljesítmény megtartásához is hozzájárulnak a játékszoftverek. Az Utrecht Egyetem szakemberei nemrégiben 60 alkalmazotton végeztek összehasonlító vizsgálatot, amelynek eredményeképpen kiderült, hogy a játék fokozza a termelékenységet, és jó hatással van a munkakedvre. A vállalatok legnagyobb része megtiltja játékok futtatását munkaidőben, de úgy tűnik, ez a szemlélet nem jó. A kutatók szerint ugyanis a dolgozók egyfajta önjutalmazó mechanizmus révén tevékenykednek, és a jól végzett munka utáni rövid szórakozás pozitívan befolyásolja nemcsak közérzetüket, hanem teljesítményüket is. Ráadásul ez a lógásokat ugyancsak csökkenti, hiszen ha a dolgozók jobban érzik magukat a munkahelyen, akkor nem is maradnak olyan gyakran távol. És hogy teljes legyen a kép, a játékok lehetőségeit manapság már gyógyításra is használják, mégpedig a fóbiák (állatoktól való félelem, tériszony stb.) kezelésében. A betegeket a játékokban pókok, vagy csúszómászók legyőzésére késztetik, vagy arra, hogy felhőkarcolók tetején sétálgassanak. E kezelések eredményessége néhol a 70%-ot is elérte!

MULTI MÓKÁT MINDENKINEK Ha már szóba került a szórakoztató szoftverek pszichológiai hatása, bizony nem kerülhetjük meg napjaink egyik legfontosabb jelenségét, az online közösségek kialakulását sem. Látni kell ugyanis, hogy a játék nemcsak az egyénre gyakorol erős lelki hatást, hanem egészen más típusú szellemi köteléket is létrehoz, mégpedig a közösség re-

» A Kínában hatalmas botrányt okozó Hearts of Iron című háborús játékból lementett kép

lációjában. Ennek egyaránt vannak pozitív és negatív következményei, de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük először a főbb kiindulópontokat.

A csapatjátékon alapuló szoftvereket három fő kategóriába sorolhatjuk. Vannak olyanok, amelyeket az alapvetően egyjátékos módra kihegyezett alkotások mellé fejlesztik. Ez manapság már gyakorlatilag mindegyik játék esetében megtörténik, vagy ha nem, akkor azért, mert az adott márkanév alatt külön multis kiegészítőt, vagy önálló szoftvert készítenek. Második kategória a kizárólag többjátékos élményeket nyújtó játékoké, ezek döntően FPS-ek (Quake 3, UT), valamint szerepjátékok (WoW stb.). Harmadik kategóriába tartoznak azok a fejlesztések, amelyek a maguk fizikai valójában nem vásárolhatók meg, hanem előfizetéses rendszerben játszhatók – ezek némelyike a világ bizonyos tájain döbbenetes sikernek örvend, elég említeni a koreai Lineage-et, melynek jelenleg már csaknem 4 millió előfizetője van, a program tavalyi bevétele pedig 123 millió dollárt tett ki!

» Így néz ki a Genova Trading által az állásinterjúk során alkalmazott mini játékgép, a Game Boy

A multiplayer játékok története egészen 1973-ra nyúlik vissza, ekkor adták ki a Star Trek univerzumban játszódó Empire nevű alkotást, amelyben egyszerre akár 32 játékos is részt vehetett, de említhető a Space Simulator 3D is, ahol azonos időben szintén 32 résztvevő lőhette egymást. 1978-ban már megjelent az első Telnet-alapú MUD (Multi User Dungeon) játék, majd annak alapjain 1996-ban áttörés következett, hiszen a Meridian 59 már 12 szerveren összesen 3000 embernek nyújtott szórakozást. Ez még persze sok fogyatékossággal küzdött (egyes karakterek fagytak, a rendszer nem várt módon reagált bizonyos eseményekre, ezek miatt zavar keletkezett a játszhatóságban). Mindezt az 1997-ben megjelent, korszakos jelentőségű Ultima Online igyekezett orvosolni. Meg kell ugyanakkor említeni, hogy a hardveres fejlődés nélkülözhetetlen katalizátora volt a multiplayer színtér kiteljesedésének, hiszen a korábban alkalmazott soros/LPT port drága volt és lassú, de a

» Az egyik Counter-Strike-klán saját készítésű, emblematikus kezdő képernyője

hálózati kártya már egy csapásra megoldotta ezt a problémát.

Egy tevékenység tömegessé válása (lásd a sportot) roppant érdekes hatásokat, folyamatokat generál, hihetetlenül jól lehet rá építkezni (gazdaságilag, emberileg egyaránt), és ez bizony a játékok esetében sincs másképpen. Az FPS-, stratégia-, vagy RPG-rajongók voltaképpen saját magukat szervezik, ezeket a csoportokat klánoknak hívják. Mielőtt bárki is idétlen gyerekek ostoba puffogtatását képzelné maga elé, sietek megjegyezni, hogy az elektronikus sportok témaköre már egyetemi szinten tart! Michael Wagner, aki egyébként számítógépes grafikát oktat, az osztrák Kremsben található Duna Egyetemen idén november közepétől posztgraduális képzést indított *Professional Masters of Science in E-Sports and Competitive Computer Gaming* elnevezéssel. A képzés célja a virtuális sportok megismertetése, továbbá olyan, szakmai és közösségi érzéket egyaránt megkövetelő képességek kifejlesztése, mint például a klánmenedzselés. Az oktatás a számítógépes játékot tudományos igénnyel kívánja kezelni, részben szakmai alapon (programozás, emelt szintű számítástechnikai ismeretek, pszichológia stb.), részben közgazdasági/pénzügyi megközelítésben (a jogot és a szervezési ismereteket is ide értve), miután e terület napjaink egyik igazi bőségszaruja, amely ontja a pénzt a befektetőkhöz. Wagner szerint a közeljövőben már bizony nagy szükség lesz olyan emberekre, akik tanult szakmai szinten lesznek képesek ellátni e-sport kommentátori, vagy LAN-parti szervezési feladatokat. Az oktatásban egyébként már hosszabb ideje vizsgálják a játékszoftverek alkalmazásának lehetőségét. A Wisconsin-Madison Egyetem és a Massachusetts Technology Institue például közös kutatási programba fogott, melynek keretében a

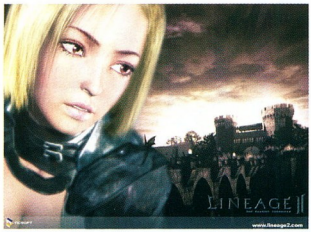
» Bepillantás egy multiplayer klán szokásos heti edzésébe

kereskedelmi forgalomban kapható számítógépes játékok mintájára olyan oktatási célú és egyben szórakoztató szoftvereket találnak ki, amelyek a tanulási folyamat szerves részévé válhatnak. Egyik ilyen játékuk például a *Hi-Tech Who Done It*, amelynek során a diákoknak egy múzeumi rablás elkövetőjét kell leleplezniük, mégpedig a hálózatra kapcsolódva, néhány fős csoportokban.

Az online harcok világában mozgó profik 10 éves koruk körül kezdik el a „karrierépítést", klánokat szerveznek, és 20 évesen akár már ünnepelt egyéniségei is lehetnek műfajuknak. Ők napi 4-8 órát töltenek edzéssel! A költségeket (kaja, utazás, gépfejlesztés stb.) a klánt szponzoráló cég(ek) fizeti(k). Látni kell tehát, hogy ez olyan jellegű üzlet, mint amilyen az egyes sportágaknál a játékos (csapat) és a szponzor viszonylatában keletkezik. Az idei, San Franciscóban megrendezett negyedik World Cyber Games-világbajnokságra 62 országból 700 résztvevő érkezett, akik összesen 8 kategóriában kívánták bizonyítani tudásukat, a szétosztott díj összege pedig meghaladta a 400 ezer dollárt – átszámítva 100 millió forintot!

Az online játékokban tehát láthatóan komoly tartalékok rejlenek, az E3 kiállítás évről évre tömve van velük, ráadásul a netes szórakozás már jó ideje nemcsak a PC-tulajok kiváltsága, hanem a konzolos társadalomé is. Az online szoftverek hozamát a szakértők 2005-ben 3,5–4 milliárd körülire becsülik, ami a teljes piaci részesedés egynegyedével egyenlő. Az IBM vezetői úgy látják, hogy a kereslet évente 50%-kal nő, 2008-ra pedig az online játékokból származó összegek az összbevétel felét teszik majd ki. Az előrejelzések szerint az elkövetkező 4 évben az online játékszoftverek 32 milliárd dollárt termelnek majd.

Sokan osztják azt a nézetet, hogy a játékprogramok nyomán formálódó közösségeknek roppant nagy a haszna, mert pozitív, nevelő hatással bírnak a csoportban részt vevő egyénekre. A klánok általában rendelkeznek írott alapszabállyal, illetőleg érvényesül a hierarchia elve. Egyrészt a való életben (a csoportfőnök szavát tiszteletben kell tartani), másrészt a virtuális világban is (utász, légvédelmis, tüzér, orvos stb. posztok vannak kiosztva). Ugyanilyen elv alapján büntetésben is részesülhet a játékos mindkét „színtéren". A közösségi morált nagyban növeli, hogy a tagok egy jól működő csapat részének tekintik magukat, feladatukat, szerepüket nélkülözhetetlennek tartják a sikerhez vezető úton. Optimális esetben erős a többiek iránti lojalitás, továbbá a klán egyéb közösségi programok alapjául is szolgálhat (mozi, sporttevékenységek, szórakozás). Miközben tehát az egyedül létező játékos könnyen elszigetelődik, morális állapota gyorsan leromlik, addig a csoportos működés integráló, és a személyiséget pozitívan formáló tényező lehet.



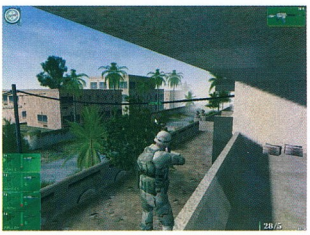
» Kép a Dél-Koreában elképesztő népszerűségnek örvendő Lineage nevű online játékból – közel 4 millió előfizetője csaknem évi 130 millió dollárt hagy a fejlesztők zsebében

Azonban a közösség veszélyeket is hordoz. Az eleve szoros baráti kapcsolatoknál ugyanis sokszor előfordul, hogy a játék másodlagossá, inkább szabadidős tevékenységgé válik, az igazán profi szint pedig átformálja, munkatársi viszonnyá alakíthatja ezeket a kötődéseket. Mindamellett, ha a klán pusztán egy játék miatt jött létre, akkor megint csak nagy a széthullás veszélye, hiszen itt nincsenek erős kapcsolatok, ezért a külső körülmények (különféle versenyek, új típusú játékok megjelenése a piacon stb.) bomlasztó hatása döntő lehet.

POLITIKA ÉS JÁTÉKSZOFTVEREK Legyen akár diktatórikus, akár demokratikus egy rendszer berendezkedése, van (legalább) két olyan dolog, melyekre a mindenkori vezetés kiemelt figyelmet szentel: a pénz, illetve a tömegek érdeklődését kiváltó jelenségek. Nos, a játékiparban jelen van mindkettő. Már a világ legelső 3D-s akciójátékát, a Wolfenstein 3D-t is politikai hisztéria övezte, főképpen Németországban, ahol a náci téma még több mint fél évszázaddal a történtek után is tabu. Az id például kénytelen volt a német piacra külön textúrákat készíteni művéhez a horogkeresztek és más jelképek helyett.

Ez már elég régen volt, és a politika azóta egyre csak mélyebbre hatolt a játékok világába, sokszor téve kampányok részévé a szoftvereket, akár pozitív, akár negatív értelemben. Elég csak a legutóbbi emlékezetes példát felidézni: tudtátok, hogy az MTV amerikai televíziós csatorna tizenhét játékfejlesztő bevonásával elkészíttetett egy 2 perc 46 másodperc hosszúságú videót, mégpedig annak érdekében, hogy a fiatalokat szavazásra ösztönözze? A klipben nem kisebb „virtuális sztárok" pózoltak a nézők előtt, mint a dús keblű Lara Croft, Raiden a

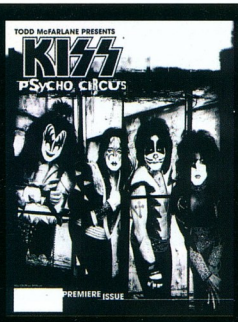
» 1996-ban jelent meg a Meridian 59 nevű program. Komoly előrelépést eredményezett, hiszen ez volt az első olyan online játék, amellyel egyszerre akár több ezer ember is szórakozhatott



» A Kuma Reality Games játékszoftverében a világ bármelyik hadszínterén zajló harcokba bekapcsolódhatunk virtuálisan, akár a fotelből ülve is

Egyre növekszik a játékok zeneiparra gyakorolt befolyása

A sztárok manapság már nem csak örülnek, de egyenesen igénylik is, hogy számítógépes játékok főszereplői legyenek. Jó példa a Kiss együttes tagjainak bevonásával készült *Kiss: Psycho Circus*, amely a maga korában nem is volt elvetélt próbálkozás, vagy az Ozzy's Black Skyes, amelynek főszereplője egy másik nagy sztár, Ozzy Osbourne volt. Egy új irányzat ráadásul a grafikus motorokat is bevonja a klipek készítésébe! Az MTV honlapjáról például letölthető egy videó a The Von Blondies előadásában, amely a Tribes: Vengeance (azaz végső soron az Unreal Tournament 2004) motorjával készült, és még rövid jeleneteket is tartalmaz a játékból!



Okozhatnak-e maradandó fogyatékosságot a szoftverek és más számítógépes alkalmazások?

Egyesek azt állítják, hogy a chat, illetve a számítógépes játékok átmeneti, vagy akár maradandó pszichés károsodást is okozhatnak. Dr. Bert Te Wildt, a Hannoveri Egészségügyi Szakiskola oktatója kutatásai során arra a következtetésre jutott, hogy a virtuális és a való világ közötti különbségek érzékelése bizonyos felhasználóknál depressziót idézhet elő. Szerinte azoknak, akik idejük nagy részét játékokkal töltik, lassanként egyre inkább a gépi világ jelenségei, eseményei válnak meghatározóvá. Ennek következtében kivonják magukat a mindennapi életből, és teljesen érzéketlenné válnak a valós események iránt. A szakember szerint különösen akkor nagy a veszély, ha a játékok világában valaki szuperhősnek, legyőzhetetlennek érzi magát, majd a mindennapi életben hirtelen szembesül valódi társadalmi és szociális helyzetével.

Mortal Kombatból, Tony Hawk, a „Leisure Suit Larry" figurája, illetve a „The Sims" tagjai! A készítők szerint jobban nem is választhattak volna, hiszen a számítógépes játékok az USA-ban elképesztő népszerűségnek örvendenek. Csak hogy a számokkal is tisztában legyünk: a projekt nyomán 20 millió 18 és 32 év közötti fiatalt sikerült a szavazóhelyiségekbe csábítani! A sornak még koránt sincs vége: az Ubi Soft külön játékot is megjelentetett *The Political Machine* címmel, amelyben George W. Bush, vagy John Kerry menedzselése volt a cél. A republikánusok eközben leszállították az egykori Space Invaders nevű, szép emlékű játék átdolgozott változatát, a Tax Invaders című szoftvert, melyben a játékos célja George W. Bush elnökök irányítva ádáz küzdelmet folytatni a magas adók ellen. Khmmm... mit is szoktak ilyenkor mondani? Á, megvan: no comment!

De egy demokratikusabb, szabadelvű rendszerben ezek viszonylag semmiségnek tűnő problémák. A szabad egyéni mozgástér mintaképét jelentő USA-ban elvileg szinte mindent meg lehet tenni, a kormány tűréshatára ilyen tekintetben nagyon nagy. Vajon mi a helyzet egy kommunista országban, például Kínában? Nos, Kínában idén nyáron született döntés arról, hogy a jövőben egyetlen számítógépes játék sem jöhet ki cenzúra (azaz hatalmi jóváhagyás) nélkül! A legnagyobb botrányt a második világháború idején játszódó, Hearts of Iron (Vasszívek) című stratégiai-szimulációs játék robbantotta ki, amely Kína területét (miként amúgy azt a legtöbb producer meggyőződéssel vallja) Tibet, Mandzsúria, Hongkong, Tajvan és egyéb más területek *nélkül* ábrázolja (sőt, Tajvant egyenesen japán gyarmatként!), továbbá az állami hadsereget nagyon negatív színben tünteti fel.

» Az Ubi Soft 2004-es politikai játéka, a The Political Machine kifejezetten kampánycélokat szolgált, melyben G. W. Bush, vagy J. Kerry mellett akár saját jelöltet is lehetett állítani a választási küzdelemben

A programot azonnal betiltották, de erre a sorsra jutott a Project IGI2 is. A hivatalos közlemény szerint: „mindazok az online szoftverek betiltásra kerülnek, melyek megsértik a kínai állam biztonságát, továbbá megalázzák a nemzeti becsületet, és ezáltal szétzúzzák a szociális békét". A hatósági fellépés eredményeként 2004 áprilisa óta a kínai kormány több mint 9000 netkávézót záratott be. Nem csak azokat, melyek hozzáférést biztosítottak tiltott játékokhoz, de még a „politikai szempontból megbízhatatlanokat" is. Eltiporták továbbá az összes olyan kávézót, amely bármelyik oktatási intézmény körül meghatározott távolságon belül működött, a többit pedig mindent látó kamerákkal látták el. A hivatalos propaganda szerint mindez egy bizonyos „nevelőprogram" része, amelynek célja a hatalom teljes fennhatóságának biztosítása a médiában. Ez persze csak rizsa, a valódi cél az, hogy a Kínában netező mintegy 100 millió felhasználót visszatartsák attól, hogy idegen ideológiákkal vagy kormányellenes eszmékkel kerüljenek kapcsolatba.

» A The Simsben elég, ha valamelyik karakter megéhezik, máris szaladhat Ronald bohóc étkezdéjébe, ahol kellő mennyiségű koleszterin begyűrése után még pluszpontokat is kap – mindezt az EA Games és a McDonald's étteremlánc több millió dolláros reklámmegállapodása nyomán

Botrányokért egyébként nem kell Ázsiába mennünk, elég csak körülnézni a jó öreg kontinensünkön! Akik esetleg nem találkoztak az eddigi legmegdöbbentőbb esettel, azoknak álljék itt rövid kivonat: Görögország rendkívül felkészült és hozzáértő honatyái gondoltak egy nagyot, és olyan törvényt alkottak, melynek értelmében *bármely* elektronikus játék importálása, továbbá az ország területén történő árusítása szigorúan tilos és büntetendő cselekmény! Hihetetlen, nem? Márpedig ez így, ebben a formában megtörtént 2002-ben, szóval még csak azzal sem próbálkoztak, hogy legalább legyen lehetőség bármiféle differenciálásra. Inkább egyetlen jogszabállyal, nemes egyszerűséggel betiltották az összes PC-s, konzol- és mobiltelefonos játékot, de még a kaszinókban, vagy bárokban található automatákat is. A kormány, úgy tűnik, nem nagyon gondolt bele abba, hogy a döntés nyomán emberek ezrei válnak egy csapásra munkanélkülivé, és a gazdaságnak komoly adóbefizetésekkel kedveskedő vállalatok sora megy rövidesen csődbe. Azonban az összefogás pillanatok alatt létrejött, az ügy az Európai Bizottság elé került, amely a tényállás mérlegelése nyomán úgy döntött, hogy Görögországnak a törvény miatt felelnie kell az Európai Bíróság előtt, mivel a játékszoftverek kollektív betiltásáról szóló jogszabály sérti az EU egyik legfontosabb irányelvét, amely az áruk és szolgáltatások szabad mozgására vonatkozik.

» Kép a NASA által űrhajósok kiképzéséhez licencelt Unreal Engine grafikus teljesítményéről

Eltávolodva kicsit a napi nemzeti politikától, a hatalom jelenléte és ereje egy másik tényezőben is erőteljesen megmutatkozik, ez pedig a hadsereg (szorosan ide értve az űrkutatást is). A hadvezetés és a haditechnika számára már régóta nem volt ismeretlen a szoftverek – hardverekkel párhuzamos – roppant gyors térhódítása, gondoljunk csak arra, hány profi vadászpilótát képeznek ki évente a valóság legkisebb rezdüléseit is hűen visszaadó szimulátorok segítségével. Ezek a gépek tán még ma sem léteznének a 3D-s modellező játékok programozásában nagy rutint szerzett szakemberek közreműködése nélkül. 2002-ben mindamellett újabb nevezetes esemény történt, ugyanis az USA hadserege – felismerve a játékprogramokban rejlő hatalmas potenciált – bejelentette, hogy a katonai hivatás népszerűsítése céljából saját játékot készít. Az America's Army ingyenesen letölthető volt, továbbá hadi- és toborzó rendezvényeken is előszeretettel osztogatták. A játék lényege a valóság minél szorosabb utánzása volt. Legapróbb részletekig

» A World Cyber Games nyerteseinek hatalmas felhajtás közepette nyújtják át az érmeket – és a pénzdíjakat

kidolgozták a fegyvereket, azok újratöltési módját és idejét, a lövedékek becsapódását és hangját, a keletkező füst jellegével együtt. A szoftver hatását tudományosan is megvizsgálták, és a Michigan Egyetem pszichológiai tanszékének professzora roppant elismerően nyilatkozott. A virtuális környezet ugyanis valós ábrázolásmódjával eléri, hogy a játékos mélyen azonosulni tudjon az általa irányított karakterrel, így később az éles bevetések jó eséllyel már nem okoznak majd neki túlzott pszichikai megterhelést. Ez a megoldás pénzügyi szempontból is nagyon előnyös, hiszen a toborzásra elköltött évi 1,2 milliárd dollárral szemben a játék mindössze 4,5 millióba került. Mindezek mellett azért is hatékony a módszer, mert a játékszoftverrel pontosan azt a 20 év körüli korosztályt érik el, amelyik a sorozásnál potenciálisan szóba jöhet.

De nemcsak szoftveres, hanem hardveres szinten is igyekeznek újításokat bevezetni. Nemrégiben például a Playstation kontrolleréhez nagyon hasonló irányítóval látták el az utcai felderítéshez használatos, kamerákkal ellátott robotokat. Ez a vezetők szerint nagyon megkönnyíti a fiatal katonák boldogulását, hiszen ők szabadidejük jó részét amúgy is a konzol bűvkörében töltik. A hadsereg azonban nemcsak saját gárdáját használja fel céljai elérésére, hanem a világban működő cégekkel is igyekszik jó kapcsolatokat ápolni. Kiváló példa erre az USA hadserege és az Ubi Soft között létrejött megállapodás. A francia kiadó fejlesztői már sok játékkal bizonyították rátermettségüket a háborús-taktikai műfajban (legnagyobb sikert ezek közül a Tom Clancy művei alapján készített FPS-ek aratták). Az együttműködés a franciák részéről szakmai tanácsadásra, továbbá terjesztésre terjed ki, és olyan alkotásokra vonatkozik, amelyek valamikor 2006 elején jelennek majd meg, Sony és Microsoft konzolokra. A szakmai segítség természetesen kölcsönös, így a nagy tapasztalatú, háborút megjárt veteránok (lásd: Soldier of Fortune) a tanácsadás mellett maguk is megjelennek a játékokban, továbbá a hadi szakértők is örömmel nyújtanak segítséget a fejlesztőknek, hiszen ebből ők ugyancsak jelentősen profitálnak (nem annyira anyagilag, inkább morálisan).

A legmegdöbbentőbb példa a játékipar és a hadsereg összefonódására talán a Kuma Reality Games nevéhez köthető. Fejlesztésük, a Kuma War nem a múltban, egykori hadszíntereken, netán kitalált környezetben játszódik, hanem a jelenben! A játék ugyanis arra vállalkozik, hogy a világban zajló aktuális hadi eseményeket átülteti a virtuális valóságba. Ennek nyomán a felhasználók például már néhány nappal az offenzíva bejelentése után kezükbe vehették poligonfegyvereiket, és indulhattak Afganisztánba harcolni az Anaconda-hadműveletben, de rendelkezésünkre áll az iraki színtér is: elfoglalhatjuk Fallúdzsát, behatolhatunk Bagdadba, vagy kimenthetjük a mecsetben fogva tartott túszokat. Egyébként szoros összefonódások jelentkeznek itt az űrtechnikával is, ami tovább színesíti a képet. A NASA például olyannyira meggyőzőnek találta az Unreal Engine által nyújtott technológiát, hogy megvásárolta azt, és a nagy sikerű játék motorjával kiképzőprogramot fejlesztett ki űrhajósai számára a kabinokban való eligazodás elősegítése, továbbá az űrséta szimulálása céljából.

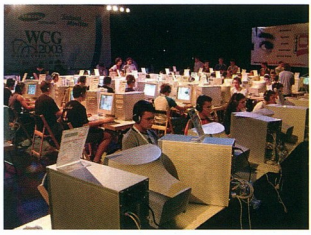
» A WCG-n minden érdeklődő kivetítőkön keresztül követheti az eseményeket, melyeket szakkommentátorok közvetítenek, nemcsak a helyszínen, hanem több országban a televízión keresztül is

A MÉDIABIRODALOM ÉS A JÁTÉKIPAR MÉLYÜLŐ KAPCSOLATAI A média és a szoftvergyártás összefonódására már több ízben tettem utalásokat, ezért azt javaslom, tekintsük át ezt a kölcsönhatás-mechanizmust is. Lássuk először az egyik legjelentősebb területet, a filmipart. Nos, amit a kockázat minimalizálásával, illetőleg a gazdasági összefonódással kapcsolatban mondtam, az itt is tökéletesen igaz: manapság szinte nincs olyan sikerfilm, amelynek el ne készülne előbb-utóbb a játékváltozata (LoTR, Spiderman, Shrek, MIB stb.), illetve egyre nagyobb arányban készítenek slágerjátékokból is filmadaptációt – Tomb Raider, Doom, Resident Evil, Silent Hill, Bloodrayne stb.

A másik egyre erősödő terület a televízió – globálisabban szemlélve a reklámpiac – terjeszkedése. E héten egymás után három érdekes tudósítás is felkeltette a figyelmemet. Az egyik szerint egy számítógépes játék motorjának felhasználásával kifejlesztették azt a 3D-s szimulációs programot, amelyet bűnesetek rekonstruálására lehet felhasználni. Akik látták a móri bankrablásról készült animációt, azt hiszem, egyetértenek, hogy a technológia lenyűgöző! Szintén bemutattak egy olyan politikai témájú 3D-s „FPS játékot", amelyben milliméterre pontosan modellezett helyszínen kell véghez vinnünk a történelem egyik legnagyobb vihart kavart merényletét: a Lee Harvey Oswald által elkövetett Kennedy-gyilkosságot. A gyártó célja annak bizonyítása, hogy Oswald a cselekményt nem hajthatta végre abból az ominózus raktári ablakból. Az állítás nyomatékosítása érdekében 100 ezer dollárt ajánlottak fel annak, aki képes a játékban pontosan úgy lelőni az elnököt, mint ahogyan az a valóságban történt.

Ami a kereskedelmi csatornákon látható reklámokat illeti, ezek térhódításában is komoly szerepet kap a játékipar, mert 3D-s forradalom hiányában az animációs technológia valószínűleg jóval szerényebb szinten állna, mint ma, és a virtuális kólásüvegen adott esetben nem lenne olyan szép specular map, vagy bump map. Egy másik, bennünket, játékosokat jóval érzékenyebben érintő változás lehetősége csak nemrégiben került be a köztudatba, és jelentősége akkora, hogy újabb alapvető átrendeződést eredményezhet. Azt már 2002 végén hallani lehetett, hogy az Intel és a McDonald's összesen 8 millió dollár értékben kötött szerződést az Electronic Artsszal, melynek értelmében termékeik szerepelni fognak a Sims Online nevű szoftverben. A koncepció akár fejből is könnyen kitalálható: aki a játékban Intel Pentium 4 processzoros gépet vásárol, és használ, az több kreditet gyűjthet, továbbá, ha McDonald's hamburgert eszünk, akkor nem csak éhségünket csillapítjuk, de mindez a szocializációval eltöltött időnket is megnöveli.

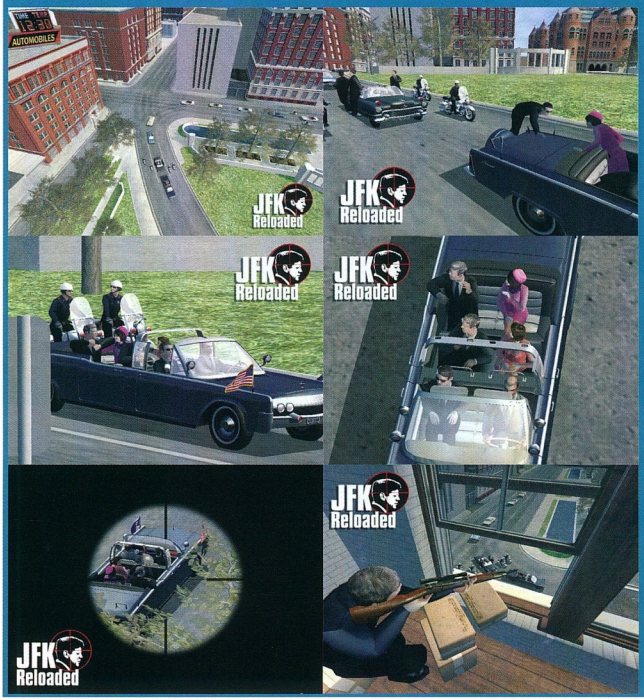
A „termékbeágyazás" egyébként már régóta alkalmazott eljárás a tévéműsorokban és a filmekben. Első megjelenését az 1982-ben forgatott E.T.-hez szokás kötni, ahol a film egyik jelenetében Reese's Pieces édességgel csalogatják elő a lényt (a néhány



» A multiplayer-bajnokságok megrendezéséhez szükséges csúcsgépeket a szponzorok szállítják a szervezők és a játékosok számára

másodperces képsor hatására a cég forgalma 65%-kal ugrott meg!). Megint azt mondom, számoljunk kicsit. Annak idején, amikor fent nevezett hamburgeres cég megkötötte a szerződést, arra hivatkozott, hogy a The Sims klasszikus célközönségét adó 22-24 év körüli férfiakat nem is tudná más módszerekkel hatékonyabban elérni. Nos, a játékot összesen 20 millió példányban adták el. Egy átlagos felhasználó 15-20 órát tölt a játékkal, és minden eladott példány esetében legalább 4 játékossal lehet számolni. Ez összesen körülbelül 1440 millió játékóra, amelynek fele potenciális reklámidő! De hál' istennek, az ellenállás is nagy. A vásárlók jogosan teszik fel a kérdést: mi a „jobb", egy pop-up ablak, vagy a szoftverbe integrált reklámok, amelyekért még díjat is fizettetnek velük? Ráadásul az ennek alapján kialakuló kép nagyon torz: nehéz megmagyarázni, miért kapnak pluszpontokat a hamburgert fogyasztó játékosok, mikor a való életben éppen hogy elhíznak tőle, és rontják egészségüket. A negatív hatás tehát kézenfekvő, bár fent említett szoftverek esetében még így is viszonylag elfogadható szinten maradt a reklámok miatti ellenszenv, mert olyan valós viszonyokat ábrázolnak, amelyek az életből egyébként mindannyiunk számára ismerősek. Nemrég azonban felmerült az FPS játékokban történő reklámozás lehetősége, ami minden eddiginél komolyabb visszhangot keltett. Ennek természetesen volt már korábban is előjele, például az Unreal Tournament című játékban, de az ott szereplő hirdetések a fejlesztőcéget és a kiadót népszerűsítették. A jelenlegi tervek viszont arról szólnak, hogy más sikerjátékok helyszíneinek felületeit is értékesítenék a fejlesztők (úgy, mint a valóságban szokás), ahol a vásárló saját reklámot helyezhetne el. Képzeljétek el, milyen lenne például a Doom 3-ban egy sereg zombi lekaszabolása után a következő fordulóban tampon- vagy hamburgerreklámmal szembesülni... PCM

Képek a hatalmas vihart kavart JFK Reloaded című játékból, melyben Kennedy elnököt kell meggyilkolni pontosan rekonstruált virtuális körülmények között.



Mobilitás és minőség

Acer TravelMate 2303LC notebook

Intel Celeron M-1,5GHz, 256MB RAM, 40GB, DVD-CDRW, noFDD, modem, LAN, WLAN, 3x USB, 15" XGA TFT, WindowsXP Home magyar

195 900 Ft

Acer TravelMate 4052Lmi notebook

Centrino technológia, Intel Pentium-M 725 (1.6GHz/2MB/400FSB), 2x256MB RAM, 40GB, DVD-/+RW, noFDD, modem, LAN&WLAN, 3x USB 2.0, IEEE1394, VGA és S-video-out, parallel, IrDA, 2x Type II PCMCIA CardBus slots, 15" XGA TFT, WindowsXP Home magyar

269 900 Ft

LG L1930S - 19" LCD monitor

felbontás: 1280x1024, 16,8 M szín, fényerő: 250cd/m2, kontraszt: 400:1, láthatósági szög: 170°/170°, válaszidő: 25 ms, 3 év garancia, ezüst

109 900 Ft

Szám IT a technika

Üzleteink:
1139 Bp., Petneházy utca 47-51., tel.:(1) 237-5020
6722 Szeged, Bartók tér 13., tel.: (62) 552-233
e-mail: info@sprint.hu

Ne feledje, a Sprint nemcsak termékeket, hanem honlapokat is szállít. Erről bővebben a www.creativision.hu címen olvashat.

Áraink tájékoztató jellegűek, a 25%-os áfát nem tartalmazzák.

www.sprint.hu

sprint COMPUTER KFT.

Gordon Freeman második ébredése

Az elmúlt másfél évben – a Half-Life 2 fejlesztéséről szóló legelső hírek megérkezése óta – a játék az összes internetes fórum állandó szereplője volt. Találgatások, csaknem vérre menő viták és igazi drámák jellemezték érkezését, a végén már-már hisztérikus hangulatot gerjesztve. Az áruházakat november 16-án reggel valósággal megrohamozták a rajongók, és a fórumok hirtelen elcsendesedtek. Mindenki játszott :).

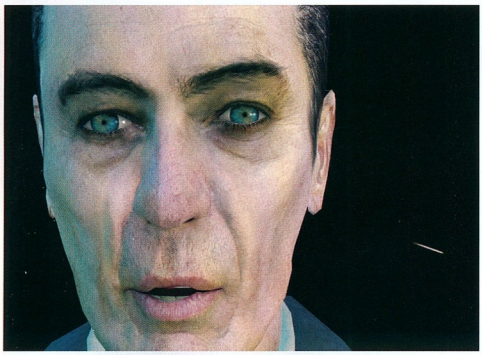
Sz@by (szaby@ipma.hu)

Ritkán adódik olyan nehéz feladat, mint most ennek a cikknek a megírása. Az embert rajongóként megszállják a régi emlékek, és így alig lehet szelektálni az információtömegben. Megtöltenék a Half-Life témájával egy egész PCM-et, és még akkor is csak sorolnám bánatosan, mi maradt ki. A név fogalom, vagy még annál is több. Mindamellett már most szeretném eloszlatni az esetleges félreértéseket: ez a cikk nem arra hivatott, hogy egekig magasztaljam benne a sikerszoftver második inkarnációját, sőt... Minden érdeme ellenére nem kevés problémám van vele. Ugyanakkor ez az értékelés még fókusztémánk része, így a program méltatása mellett az előző oldalakon megfogalmazott szempontok alapján is nagyító alá veszem tesztalanyunkat.

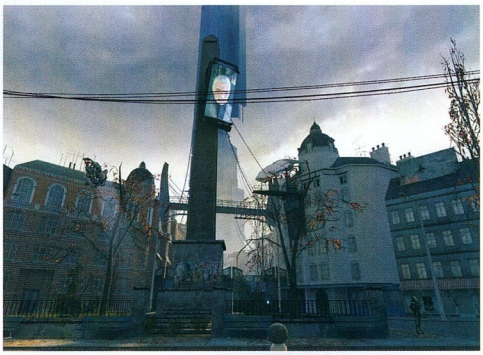
JÁTÉKFEJLESZTÉS VALVE MÓDRA A civilben Doom-fanatikus Gabe Newell 1995-ben már tizenharmadik éve dolgozott a Microsoftnál. Szakmai hozzáértése és üzleti érzéke révén egyre erősebben próbálta a nagyvállalat figyelmét a játékipar felé terelni, de a cég ehhez egyelőre még nem látta elérkezettnek az időt. A programozó azonban nem akart várni, és egy hűvös novemberi napon arra az elhatározásra jutott, hogy megalapítja saját vállalkozását, a Valve Software-t, és elkészíti azt a sok elemében interaktív játékot, melyet addig olyannyira hiányolt a piacról.

A munkát 1996 elején kezdték meg, vérbeli szakemberekben pedig nem volt hiány: a csapat tagjai korábban olyan cégeknél szorgoskodtak, mint például a Xatrix (Kingpin), az EA Games, a Nintendo, a 3Dfx, a Ritual Entertainment, a Microsoft, a Monolith, a Looking Glass (Thief), a Sierra, az Apogee, vagy a 3D Realms.

» Ravenholm légköre nagyon súlyos, mindenütt félbevágott, felakasztott, égő hullák. Ezek kombinációi is előfordulnak, mint látható



» A titokzatos férfi, G-Man, aki az X-akták cigarettázó fejeséhez hasonlóan „mindenekfölött" áll, és rébuszokban beszél. Arcának kivitelezése döbbenetes, már-már fotorealisztikus hatású



» A háttérben látható gigantikus, felhőkarcolószerű épületet mindenhonnan láthatjuk, és ránk vár a feladat, hogy kiderítsük, mi van a legtetején...

Steve Bond tervezőt egyenesen John Carmack ajánlotta, de dolgozik itt a Harvardon végzett biokémikus, fekete öves karatés, illetőleg rajz- és fotóművész is. Ha ez nem egy szupergrup, hát akkor nem tudom mi... Néhány oldallal arrébb már ejtettem pár szót az online-multiplayer közösség döntő befolyásáról, és íme, a remek példák: Adrian Finol szoftverfejlesztő mérnök és John Morello animátor sikeres Half-Life modjaiknak köszönhetően kerültek később a céghez.

A nagy mű 1998 novemberében készült el, amikor már jól látszott, hogy a piac igazi robbanás előtt áll. A nem sokkal korábban megjelent Unreal hatalmas fülest osztott le a trónt addig bitorló id-nek és a Quake 2-nek, de a Half-Life ennél is tovább ment: egyszerűen mindent és mindenkit lesöpört a színről. Az ember csak lesett, mint a moziban, és ha egyszer valaki belefogott, hát többé nem lehetett abbahagyni. Telis-tele volt olyan vonásokkal (NPC-k, elképesztő M. I., egyedi harcrendszer, lassan adagolt, filmszerű történet, fejlett grafikai elemek, nemlineáris játékmenet stb.), amelyekkel az FPS műfaj keretei között ilyen formában ekkor találkozhattunk először. Nem csoda, hogy a Half-Life kiadója, a Sierra vagyonokat keresett – világszerte 10 millió példányt adtak el a termékből. És ha már az eladások szóba kerültek, szeretnék itt is utalni a multiplayer színtér alapvető jelentőségére, mert a programnak természetesen nemcsak egyjátékos, hanem többjátékos opciója is volt, illetve bárki készíthetett hozzá saját ötleteken alapuló módosításokat. Ez klánok ezreinek szerveződését indukálta, továbbá minden idők legsikeresebb online akciójátékának, a Counter Strike-nak létrejöttéhez vezetett, amely egyébként ingyenes Half-Life-módosításként kezdte pályafutását.

GAZDASÁGI SZEMPONTRENDSZER A HALF-LIFE 2 ESETÉBEN Noha a Valve összehozta a szakma igazi nagyágyúit, tőkéjük eleinte még messze nem volt elég egy saját projekt beindításához, emiatt ők is szerződés megkötésére kényszerültek, mégpedig a Sierrával. Ez a viszony meglepően jó és gyümölcsöző volt, egészen addig, amíg a Sierrát fel nem vásárolta a Vivendi.

Ez a tranzakció később perek sorához vezetett. Az ok nyilvánvaló: amint egy cégnek elegendő saját pénze jön össze, biztosan meg fogja próbálni kiiktatni a kiadót, amely a bevételek jelentős részét lefölözi. A Valve tehát valahol ott tart most, ahová elemzésemben az id-t helyeztem a Wolfenstein megjelenése utáni időszakban. A novemberben debütált Steam rendszer ugyancsak az elszakadás jele, amelynek révén a Valve a kiadót mellőzve ezúttal már saját szerverparkján keresztül oldotta meg az értékesítés egy részét és a regisztrációt.

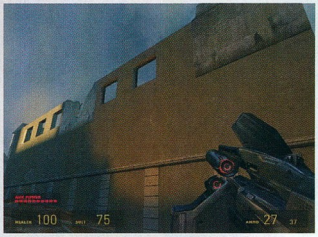
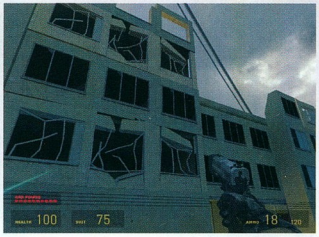
A játék fejlesztése, besorolása, továbbá a royalty mértékének megállapítása ebben az esetben is az ismertetett általános sémának megfelelően alakult. A Vivendi beleegyezett abba, hogy a munka során alkalmazható „a pénz nem számít" elv (40 millió dollárba került a projekt, ennek elemzését egy külön szövegdobozban már megejtettem), megemelték a jogdíjrészesedés arányát, továbbá szabad kezet kaptak a készítők a látvány formálásában és a sztori kialakításában is.

CITY 17 Az eredeti történet főhőse Gordon Freeman, egy huszonéves fizikus. A Black Mesa nevű, hatalmas kiterjedésű, föld alatti kutatóbázison dolgozik, mígnem egy balul sikerült kísérlet eredményeként idegen lények özönlik el a létesítményt, így emberünknek menekülnie kell.

A második részben nagyon furcsa településen kezdjük kalandjainkat, melyet egyszerűen „17-es városnak" neveznek. Mindenütt kordonok és maszkos őrök állnak, a lakosok pedig láthatóan félelemben élnek. A városka képe ostromállapotot idéz, és furcsa kettősséget mutat: itt-ott feltűnnek high-tech létesítmények, portálok, gépek, miközben az épületek roppant elmaradottak, leginkább a régi szocialista érát juttatják eszünkbe. A he-

Előkelő hely a legerőszakosabb játékok listáján

Egy nemrég született tanulmány e havi fókusztémánkhoz hasonlóan a játékszoftverekben látható erőszak káros hatásait elemzi, a lehetséges következményekkel, és a probléma orvoslásának alternatíváival együtt. A cikkben felállított „erőszakossági" listán a Half-Life 2 negyedik helyen áll a Doom 3, a GTA: San Andreas, és a Gunslinger Girls mögött.

» Jó példa a játékban mindvégig érzékelhető, tátongó grafikai szakadékokra: amatőr kivitelezésű, egyhangú, kimondottan csúnya házfalak

lyiek hathatós segítségével rövidesen meg tudunk szökni az őrök vigyázó szemei elől, és kezdetét veszi az utánunk indított hajtóvadászat.

KI SOKAT MARKOL... Nagyon szépen végig lehet követni a Valve történetében azt a szakmai fejlődési vonalat, amelyet az id Software esetében már ugyancsak érintettem. Nevezetesen, ha sok munkával szinte a „semmiből" készül egy sikerjáték, az rengeteg pénzt hoz. A sok pénzből fejleszteni lehet a gépparkot, és alkalom nyílik további munkaerő toborzására. Ennek folyományaként pedig a vállalkozás eljuthat egy olyan szintre, amikor már nem csak a szoftver, de az annak alapjául szolgáló technológia is termékké válik.

Ezzel új stratégiai irány kerül a cég profiljába: az engine-licencelési tevékenység. A Valve a Half-Life 2 kapcsán igazából most lépett először erre a pályára, és a jelek szerint jó eredménnyel. A siker ugyanakkor nyilván a játék piaci pozícióját is megerősítette, hiszen a program „A" besorolás helyett ezúttal már „AA" 1. kategóriában startolt, ami a gyakorlatban 39,99 dollárt jelent a szimpla, és 79,99 dollárt a Collector's Edition változatért. Ha egy pillanatra most visszagondolunk a szoftverek életútjáról elmondottakra, feltűnhet, hogy ebből a szempontból is különleges helyzetben van a Half-Life. Hiszen mint mondtam, általában a 24. és a 36. hónap között szokott a játék eltűnni a kínálatból, és ekkor képződik a remittenda. Nos, a Half-Life hat évvel a kiadása után még mindig megtalálható a polcokon, ára 19,99 dollár, ami csaknem megfelel az „A" besorolás 2-es kategóriájában induló termékeknek!

Visszatérve még pár szó erejéig a technológiára, a Source figyelemre méltó képességeket mutat fel. Legszembetűnőbb ezek közül a fizika modellezése, amely a játékmenet integráns részét képezi. Másik remek tulajdonsága az egészen új animációs rendszer, mellyel megalkották a számítógépes játékok történetében valaha létezett legszebb karaktereket, valamint arcizom- és ajakmozgást. Ezen a két ponton tehát komoly innovációt hordoz a fejlesztés. Vajon mi újság más tekintetben?

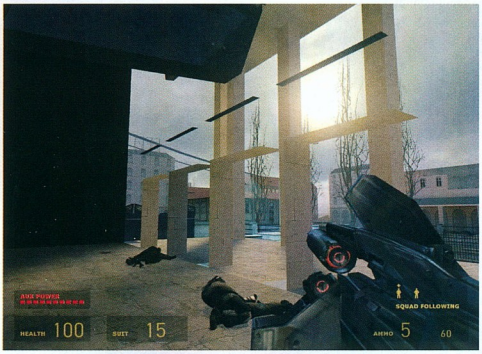
...KEVESET FOG A közmondás, érzésem szerint, ez esetben nagyon is helytálló. A Valve túl sokat akart – és szétforgácsolta erőit, szem elől tévesztve a lényeget. Már most mondom: nem akarom sárba döngölni a játékot, mert professzionális alkotás, megéri a pénzét. Azonban a nagy magazinok mind 97–98% körül értékelték, ami meggyőződésem szerint teljesen irreális, és sokkal inkább az exkluzivitás miatt érzett lojalitás, továbbá olvasók elcsábítása érdekében indított „ki tud még többet adni rá" hajsza eredménye, mint a tényleges véleményeké. Én sajnos nem látom a sokak által szajkózott „nagy áttörést", az „új korszak" kezdetét. Az első rész a következőkben volt nagyon erős: grafika, M. I., pályatervezés, történetvezetés, *hangulat*. És mit mutat ebből a Half-Life 2?

Nos, a grafika általában véve szép. Azonban a DirectX 9-nek köszönhető veszett nagy shaderezésen és a minőségi karaktermodellezésen túl nem látom azt a grandiózus előrelépést, amit a hírek szerint látnom kellene. Bump mapping elvétve akad, a textúrák felbontása pedig néhol kétségbeejtően alacsony, a Half-Life 1 szintjéhez közelít. Külön kiemelném az élő környezet megjelenítését, mert szerintem kritikán aluli, továbbá a rendkívül gyatra megvilágítási rendszert, amely gyakorlatilag semmit sem változott, értékelhető árnyékokról továbbra sem beszélhetünk.

Az első részt több mint 50 alkalommal választották az év játékává, az örökranglistán a Doom után második helyezett, de egyébként az összes lehetséges díjat begyűjtötte (➲ **www.valvesoftware.com/awardslist.htm**). Ezek között több más mellett szerepelt a Steve Bond által programozott M. I. is. Kérdezem, hogy ezúttal hová lett a mágia? *Nyoma sincs!* Az ellenfeleink sokszor egyszerűen ostobák, kacsavadászat az egész, akár még egymást is képesek felrobbantani a nagy kavarodásban. Jön a katona, lövöm, ő meg áll egy helyben, míg végül össze nem rogy. Ott van például a hároméves Return to Castle Wolfenstein, melynek M. I.-je ezt a szintet simán túlszárnyalja! Mint ahogy a karakterek mozgását is. Ekkora költségvetésből miért nem tellett motion capture-re

» Ravenholm egyik elgyötört arcú lakosa. Van belőlük sok...

» A kifejezetten szépen modellezett helyszínek egyike



» Durva grafikai bug: az épület belsejéből kifelé nézve hiányoznak a falak

» A játék elején egy pillanatra olyan érzésünk támad, mintha a Nyugati pályaudvar előtt ácsorognánk

(érdemes néhány pillantást vetni például a Mafia megoldásaira...)? De nemcsak az ellenfelek bénáznak, hanem a társaink is. Sokszor inkább hagytam őket veszni, mert állandóan akadályoztak a mozgásban, ami egy idő után iszonyúan idegesítővé válik. Amúgy sincsenek segítségünkre semmiben. Nagyon durvának tartom például, és a játékban rendre előfordul, hogy öt-hat ember 1 méterről lő egyetlen katonát, és addig semmi nem történik, míg magunk oda nem megyünk, és kéthárom lövéssel le nem terítjük.

Nem remekeltek a pályatervezők sem. Hol a régi összetettség, amely a mostani terület tizedén négy-öt alternatívát is kínált egyszerre a továbbjutáshoz? Tényleg nagyon lehangoló tud lenni a Half-Life 2-ben tapasztalható linearitás. Soha nincs választás, mindig egyetlen út van előttünk. Hiányolom a régebbi szörnyek nagy részét, Xent, és bizonyos fegyvereket – például a távirányítható és a lézeres bombát. Miért nem lehet legalább pár pillanatra ezekkel találkozni? Mekkora ziccer lett volna, mégis kiaknázatlanul maradt...

Ami a történetvezetést illeti, felteszem a kérdést: van-e igazából a Half-Life 2-nek története? Nos, az lehetne a válasz, hogy hát még szép, van rengeteg egyedi szereplő, sok-sok dialógus stb. Igen ám, de szerintem ez még messze nem nevezhető történetnek, ráadásul a végére sem leszünk sokkal okosabbak. Csak jönnek a pályák egymás után, végigrambózunk rajtuk, és kész – igazából ennyi történik. Másrészt azt is megkérdezném, mitől olyan nagy dobás a járművek beépítése? Több kritikában is valódi unikumként volt beállítva... Ám a No One Lives Forever már évekkel ezelőtt megoldotta ezt, ugyanezen a színvonalon (és bocsi, ott még a főszereplő kezét is le tudták modellezni). Mindezek mellett, kérem tisztelettel, csírájukban sem találhatók meg az E3-as videókban látott einsteini fordulatok! Például amikor Gordon elbarikádozza az ajtót, majd a katonák betaszítják azt, vagy felrobbantja az „éppen ott lévő" konténert, ami letarolja az ellenfeleket. Ez tehát csak ügyes marketingfogás volt, szkriptelt csalások sorozata, amit a Valve ráadásul később hivatalosan is beismerni kényszerült!

» Dióhéjban: ***minden idők egyik legjobb játékának folytatása, amely néhány kiváló újítás ellenére sem hozta azt a színvonalat, amelyet az előzetesek alapján vártunk tőle.***

Végül a hangulatról. Ami nincs... illetve esetenként azért akad, de hol van az a borzongás, amit annak idején a „let's go" felkiáltás nyomán éreztünk, mikor már repültek is a gránátok, és elektromos kisülések sivítottak el az orrunk előtt...?! A játékból messze a legemlékezetesebb a rendkívül nyomasztó atmoszférájú Ravenholm pálya, de egymagában nem képes elvinni a hátán a játékot. Fuvallatait sem érzem a régi hangulatnak, a felfedezés feszült izgalmának, amikor minden ajtó mögött valami más, valami különös fogadott. A készítők a régi emlékek felidézése érdekében ugyan több ismerős hangulati elemet bepasszíroztak (helikopter, gépágyúk, hazard suit, töltőállomások, ismerős hangok, mászkálás szellőzőalagutakban, létrákon stb.), de ezt nem érzéssel és érzékkel, hanem kötelességszerűen tették. A 17-es város légköre eredeti, de több dolgot nem értek. Például orosz plakátok, falfirkák láthatóak, miközben mindenki tökéletes angolsággal beszél, és a fontosabb feliratok is mind angolul vannak. Hogy jön ez össze?

ÉRTÉKELÉS Azt hiszem, a fentiekből is érezhető, hogy sokkal többet vártam. Elolvastam az egyik szaklap tesztjét, és hihetetlen, mintha nem is ugyanazzal a játékkal játszottunk volna. A Half-Life 2 önmagában egy nagyon profin megszerkesztett alkotás, amivel tényleg megéri szórakozni, de mint folytatás nem állja meg a helyét. Talán majd legközelebb... PCM

» Pro: a fizika élvezetessé teszi a játékot, döbbenetesen élethű karakterek, összességében szép grafika, egy-két remek újítás, gyenge gépen is fut.

» Kontra: hiányzik a régi *hangulat*, néhol elképesztően igénytelen grafikai megoldások, átlag alatti M. I., nincs valódi történet, összhatásában nagyon sokszor félkész munka benyomását kelti.

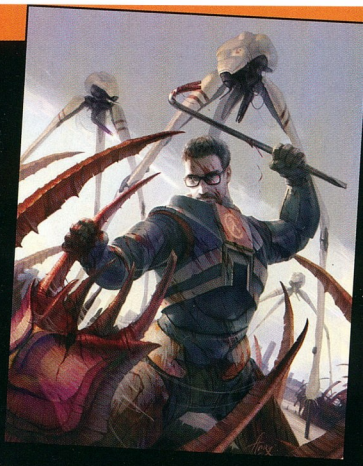
>> HANGULAT:	20/25
>> JÁTSZHATÓSÁG:	23/25
>> EREDETISÉG:	09/10
>> GRAFIKA:	18/20
>> AUDIO:	08/10
>> ÉLETTARTAM:	08/10

ÖSSZESEN **86%**

» Gépigény: PIII 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VGA
Jó grafikai részletességhez: P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, X800XT PE VGA

Különvélemény

Bár Sz@by alaposan kielemezte kliensünket, mégis úgy éreztük, hogy a várva várt program igazán valós értékeléséhez szükség lehet további véleményre is, hiszen néhány neves külföldi szaklap minden idők „legjének" tartja.



Tinman (tinman@ipma.hu)

Számtalan levelet váltottunk más FPS-megszállottakkal, hogy vajon bennünk van-e a hiba, vagy tényleg „megtréfált" mindenkit a Valve. Az eredmény korántsem vicces...

KÖTELET A KIADÓNAK! Annak idején az első résszel és kiegészítőivel több száz órát töltöttem el. Felejthetetlen alkotás volt, számos szaklap teljesen jogosan az évtized játékának választotta. Természetesen a programot előrendeltem, hogy az elsők között lehessek újra a legendás Gordon „Szabadság" Apó sci-fi kalandjainak részese. A folytatás megjelenése előtti éjszakán már-már hallani véltem „HEV-ünk" feltöltésének jellegzetes hangját...

Nem fogok neveket említeni, de ami a HL-2 kiadást illeti, az egy külön oldalt megérdemelne. Az még hagyján, hogy az előrendelt termék 4 munkanap késéssel érkezett meg, de az igazi feketeleves csak eztán következett. A DVD-tokba ugyanis nem átallottak belezsúfolni 5 CD-t, ezek egyike még papírtokot sem kapott, és a tartó kinyitásakor műanyag börtönéből kiszabadulva a maga anyaszült meztelenségében az ölemben keresett menedéket. Előfordult már ilyen, hazánkban semmi sem működik normálisan... miért pont ezzel ne lenne gond?

Én balga úgy gondoltam, hogy a CSS-re nem lesz szükségem, elég volt belőle bőven annyi, amennyi idő alatt leteszteltem. Mint később kiderült, ez komoly hiba volt. A 4. lemez behelyezését követően a telepítés hibaüzenettel megáll, és kezdhetjük elölről. Sokadik próbálkozás és a meghajtó cseréje utáni kudarc által megtörve úgy döntöttem, felhívom az értékesítőt, majd a forgalmazót, hátha tud valamelyikük segíteni. Mindkét helyen női hang fogadott, és lelkesen érdeklődtek, hogy mi a probléma. A (számítástechnikában feltétlenül) gyengébbik nem képviselőinek hangját meghallva már tudtam, hogy annyi esélyem sincs kielégítő válaszra, mint Gordon Freemannek egy tucat Strider gyűrűjében. A hölgyek mindkét esetben megígérték, hogy egy kollégájuk vissza fog hívni. Ennek úgy nagyjából másfél hete, azóta sem jelentkezett egyikük sem.

» A gonosz „setét tornya"

Egy megérzésemre hagyatkozva végül sikerült legyűrnöm a problémát: rögvest megoldódott a CSS telepítésének engedélyezésével. Maradjunk annyiban, hogy ilyen hibát még amatőr programozó sem követ el. Ekkor azt hittem, hogy sínen vagyok, de ismét tévedtem. A játék feltelepülését követően ugyanis nagyjából 45 perces vacakolás következett a Steammel, melynek fő feladata leginkább az ősz hajszálak számának drasztikus növelése lehet, ugyanis a Valve ezzel a rendszerrel sem volt képes megakadályozni a warez-változat azonnali elterjedését és használatát.

FELEZÉSI IDŐ MÁSODSZOR A nem kevés megpróbáltatás után végre sikerült elindítani a programot, mely első kellemetlen meglepetését az indokolatlanul hosszú betöltési időkkel szerezte. A maximális beállítások alkalmazásával egy 3,2 GHz@3,8GHz P4 HT, 2x512 MB HyperX memória, SATA merevlemez és egy Ati 9800 Pro társaságában a játék előszeretettel áll meg egy-egy pillanatra, ha menet közben éppen tölteni támad kedve. A játék grafikája teljesen szélsőséges. Hol az állunk esik le egyes megoldások, illetve helyszínek láttán, hol pedig a Tomb Raider 3 idejéből származó kopottas textúrák – kövek, romok, növények – láttán kerekedik el a szemünk. A fák helyenként teljesen szürrealista kinézetűek, olyanok, mintha a *Karácsonyi lidércnyomás* gyurma- és plasztikágait látnánk. A víz megvalósítása első pillantásra tökéletesnek tűnik. Remekül visszatükröz mindent – csak minket nem... bár, lehet, hogy nem is mi vagyunk a játék főszereplője, ugyanis Gordon doki száját egyetlen árva hang sem hagyja el az egész történet alatt.

Már-már beteges vonzalmat érzek az igazán élő horizont iránt, de sajnos ez sem az a játék, ahol vágyaim beteljesülnének. Nem mozog az ég, egy icike-picike felhőcske sem kúszik át a tájon. A forradalminak beharangozott és továbbfejlesztett Havok fizikai motort csupán egyetlen hajszálnyival érzem jobbnak, mint a közel egy éve megjelent, a Far Cry lelkét adó Crytek motort. Apropó, Far Cry. Tessék végigjátszani maximális grafikai beállítások mellett, és összehasonlítani a – nem egy helyen 95+ százalékra értékelt – HL-2-vel. Utóbbi olyan lineárisra sikeredett, hogy úgy érezzük, a Syberia epizódjaiban több alternatív lehetőség szerepelt, mint a „legek legjének" kikiáltott Half-Life 2-ben. A tesztelt alany ellenséges, illetve baráti karaktereinek mesterséges intelligenciája csupán közepesnek mondható. A játék kellően hosszú és kiváló játékélményt nyújt, mégis pontosan az hiányzik belőle, amiért az elődöt annyira szerettük.

Összességében kötelező alapmű, számos hibája ellenére kitűnő szórakozást nyújthat minden 18 év fölötti játékosnak, ráadásul a CSS jelenléte miatt jó vételnek minősül. Nagy kár, hogy a forradalom elmaradt... PC

» Azt hiszem, szeret...

>> HANGULAT:	22/25
>> JÁTSZHATÓSÁG:	24/25
>> EREDETISÉG:	07/10
>> GRAFIKA:	17/20
>> AUDIO:	10/10
>> ÉLETTARTAM:	09/10

ÖSSZESEN 89%

www.gigabyte.com.tw

Explosive.
Inspirational.
Performance.

GIGABYTE proudly showcases ATi PCI Express based graphics cards that offer amazing cinematic results to the PC world.

GRAPHICS BY ATi

PCI EXPRESS

GV-RX80X256V

- Powered by ATi RADEON™ X800 XT Platinum Edition Visual Processing Unit (VPU)
- Supports the new PCI-Express standard.
- Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL®2.0 feature sets
- 16 parallel rendering pipelines
- All new 256-bit memory interface
- Dual DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO Function supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2 for overclocking

Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0

GV-RX70P256V

- Powered by ATi RADEON™ X700Pro GPU
- High Performance 256MB DDR3 memory accelerates the latest 3D games
- All new 128-bit memory interface
- Supports the new PCI-e x16 standard
- Support Microsoft DirectX®9.0C
- Supports video capture for video editing (VIVO)
- DVI-I and TV-Out connector supported, S-Video to HDTV(Ybrbc) Cable bundled
- Gigabyte V-Tuner2 for overclocking
- Bundles two full version games
- Free Power DVD 5.0 and Power Director 3.0 ME

GV-RX60P128D

- VPU by ATi RADEON™ X600PRO
- Supports the PCI-e X 16 standard
- Integrated 128MB DDR Memory
- Fully support DirectX® 9.0 and the latest OpenGL® functionality..
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported

Bundles two full version games of "Joint Operation" and "Thief" and with PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.

– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ **www.gigabyte.hu**

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

A Magyar PC Magazin hasábjain már méltattuk a VideoLAN kiváló tulajdonságait, de akkor csupán a hálózati műsorszórásban való alkalmazásának előnyeit ecseteltük. Ezúttal a program kliens részét mutatjuk be, ami páratlan képességekkel bír a többi piaci szereplőhöz képest, így igazán megérdemli állandó helyét DVD-mellékletünkön.

Korongról bármit

Guzslován Gábor
(cargo@c64.rulez.org)

Videolejátszó programokkal Dunát lehetne rekeszteni, közöttük számos kiemelkedő képességű és szélesebb körben elterjedt alkalmazás – így ez a terület minden géptípuson és operációs rendszeren jól ellátottnak mondható. Ha azonban DVD filmet akarunk nézni számítógépünkön, komoly problémákba ütközhetünk. A népszerű videolejátszók közül ugyanis csak keveset készítettek fel a DVD-k kezelésére, sőt amelyikről azt állítják, hogy képes erre, gyakran az is használhatatlan, mivel a legfontosabb programrészeket különböző licencproblémák miatt nem tartalmazza. Ilyenkor az ember vagy veszi a fáradságot, és az internetről beszerzi a szükséges összetevőket, vagy más programot keres. Persze vannak DVD-lejátszó programok, melyek telepítés után már tettre készek, de ezek szinte mindegyike fizetős (shareware), és tapasztalataim szerint egyes esetekben nem is boldogulnak a rájuk bízott feladatokkal.

E szempontból az egyik problémamentesnek mondható alternatíva a VideoLAN Client, rövidítve VLC media player. Több érvet is fel lehet sorakoztatni mellette. Az első mindjárt az, hogy ingyenes: egy nyílt forráskódú programokat készítő közösség folyamatosan fejleszti, és szinte havonta jelenik meg új, jobb és stabilabb verzió. A nyílt forrás pozitív következménye az is, hogy a program szinte minden elképzelhető operációs rendszerhez elérhető.

Az sem elhanyagolható szempont, hogy magyarították. Bár akadnak még benne hiányosan lefordított részek (elsősorban a nehezen lefordítható kifejezések maradtak angol nyelvűek), a program lényegében már magyarul szól hozzánk.

Nem egyedi, de rendkívül jó tulajdonsága, hogy kodekek nélkül is elboldogul elég sok ismert formátummal. Kiemelendő még a húzd és ejtsd kezelési mód: ha file-t dobunk az ablakára, megkísérli a lejátszását, ha pedig könyvtárat, akkor a mappa tartalmát beemeli a lejátszási listába. Ez a funkció igazán praktikus lehet egy mozidélután összeállításánál.

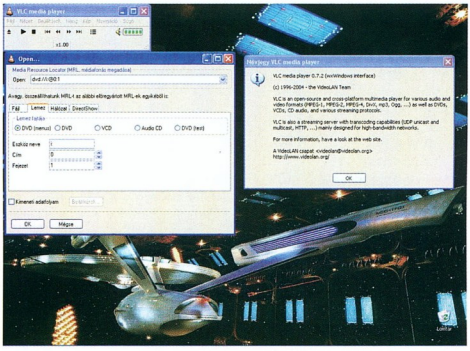
A FELÜLET A VLC fő ablaka nagyon spártai, de ha valakinek ez szűrná a szemét, rögtön több bőr közül is választhat, hogy kicsinosítsa. Tulajdonképpen mindegy, milyen felülettel használjuk, minden esetben megtalálhatjuk a legfontosabb funkciókat, ami a gyors és kényelmes használathoz elengedhetetlen.

A mára általánosnak nevezhető navigációs gombokon és a lejátszási lista ikonján kívül egy pazar legördülő menüt is felvonultat a VLC, ami természetesen jobb egérgombbal is elővarázsolható a csicsásabb kinézetek kedvelőinek nagy

Egy jobb képességű hangrendszerrel, egy videokimenettel rendelkező grafikus kártyával és egy modernebb televízióval a VLC fölöslegessé teszi az asztali lejátszót.

Extrák

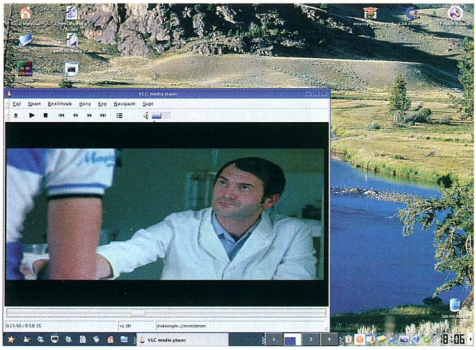
A *Video filter module* talán a legizgalmasabb és a leghasznosabb lehetőség: különböző vizuális hatásokat lehet rádobni a képekre. Rosszabb minőségű videók, képhibás DVD-k esetén bizony nagyon jól jöhet a *Deinterlacing video filter* vagy a *Motion blur filter*, mert a mozi képét tehetjük vele élvezhetővé. Normál esetekben nyugodtan hagyjuk az alapértelmezett álláson.



» A forrás kiválasztása Windows alatt

»infó

- **www.videolan.org**
- VideoLAN – A hálózat visszanéz, PCM 2003/2/25
- PCM DVD: \szerszamoslada\vlc\
- FREEWARE (GNU GPL)



» DVD-lejátszás Linuxon

örömére. Ha valaki nem kíván a listaszerkesztéssel bajlódni, akkor a *Fájl* menüből könnyen előhúzhatja a *DVD-lemez* vagy a *Fájl megnyitása* ablakot, és már nézheti is a videót vagy a DVD filmet.

A lejátszási listák kedvelői is kedvükre válogathatják össze a videókat a háttértárolókról. Mivel a lejátszó elég sokoldalú, a listán belül szabadon keverhetők a manapság kedvelt avi, mov, MPEG, .wmv stb. file-ok akár a DVD lemezekkel is. Utóbbiaknál akkor sem jön zavarba, ha merevlemezen tárolt lemezképet (.iso file) akarunk lejátszani. Ez a képessége egyedülálló.

A BEÁLLÍTÁSOK A VLC-nek kiválóak az alapértelmezett beállításai, mégis érdemes néhány dolgot személyre, illetve gépre szabni. A beállítások menüben a program minden porcikáját át lehet dolgozni. Néhány kapcsoló drasztikusan módosítja a VLC működését, ezért a beállítások azon része, ami már komolyabb hozzáértést feltételez, éppen ezért rejtve marad egészen addig, míg a *További lehetőségek*-et egy „pipával" fel nem fedjük. Ezeket az elzárt kapcsolókat felesleges állítgatni, ha csak médialejátszásra használjuk a VLC-t. Azokra a beállítási lehetőségekre most nem térek ki, amelyek jelentése egyértelmű, illetve használati értéke csekély. Van belőlük bőven a VLC-ben.

A beállítások között a bemeneti változóknál mindenképpen érdemes megadni a DVD-, VCD-, audio-CD-meghajtók betűjelét, mert így elkerülhetjük, hogy a lemez típusú médiumok megnyitásakor újra és újra meg kelljen adni a forrás helyét. A hangok beállításánál olyan hasznos változók találhatók, mint a hang ki- és bekapcsolása, de talán fontosabb, hogy az alapértelmezett hangerő is itt adható meg. Ez főleg akkor jön jól, ha egy mozi valami oknál fogva nagyon halk.

A személyre szabás magas foka, hogy saját hot keyt, azaz billentyűkombinációt rendelhetünk a lejátszó fő funkcióihoz, így ha valaki már hozzászokott egy adott program használatához, nem kell magát átképeznie a VLC-re, elegendő megadni a megfelelő művelethez tartozó, már megszokott billentyűket.

A kép beállításai között található a szokásos *Teljes képernyős* mód. Ezt akkor érdemes csak bekapcsolni, ha minden videót nagyban szeretnénk megtekinteni, mert lejátszáskor a nézeti módok között könnyen és gyorsan lehet váltani. DVD-lejátszóként használva a programot azonban külön értelmet nyerhet a funkció.

Hasznosak lehetnek még a lejátszási lista működésére vonatkozó bejegyzések: itt a végtelenítést lehet aktiválni, illetve meghatározható a véletlenszerű lejátszás.

FELSZABADULTAN A VLC saját belső kodekcsomagja szinte minden igényt kielégít. Csak nagyon kevés formátum tudja zavarba ejteni: kezeli a DivX és XviD videókat, bár a formátumjavítást célzó újabb és újabb kodekekkel tömörített file-ok már kifoghatnak rajta.

A 0.8-as verzió óta a *Fájl megnyitása* menüben felbukkant a feliratok testreszabásának a lehetősége. Bár a funkció még kísérleti állapotban van, biztos vagyok benne, hogy hamarosan a külső file-ból származó feliratok kezelése sem hagy kívánnivalót maga után. Egyes kevésbé támogatott platformokon a VLC az egyetlen lejátszó, amely megjeleníti a feliratfile-okat.

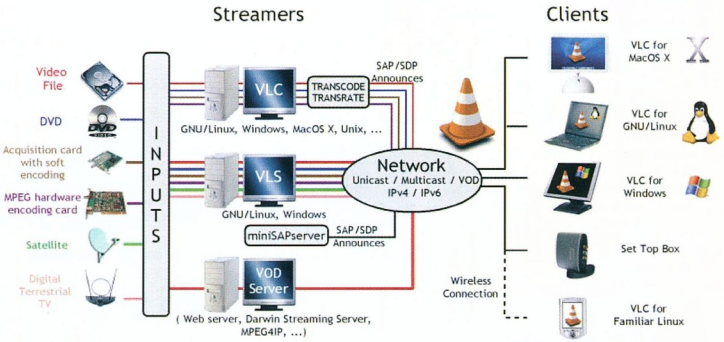
Windowson a DVD-lejátszás telepítés után azonnal működik, erre a VLC-n kívül csupán a Media Player Classic és az MPlayer képes (a windowsos MPlayer még elég instabil). A lejátszó a DVD-k menüjét is kezeli, méghozzá hibamentesen. Aki pedig nem akar böngészni az extrák között, csak mozizni, külön könnyítést talál a *Lemez megnyitása* menüben. A fejezetek közötti navigálás néhol rázós ugyan, de működik. Az új verziókban a fejezetváltás már stabil és gyors, megszűnt az idegesítő lefagyás, ami ezen műveleteket kísérte a korai változatokban.

Persze az mindenképpen jobb, ha a film saját jelenetválasztóját használjuk. A nyelv és a feliratok automatikus kiválasztásával nem szokott probléma lenni, de ha mégis, az könnyen korrigálható kézzel. Probléma nélkül kezeli a MPEG1-4 formátumokat, elboldogul a VCD, SVCD lemezekkel, és természetesen audio-CD lejátszására is alkalmas, de használhatjuk MP3 vagy Ogg formátumú zeneink hallgatására is, vizualizációs lehetőségekkel.

ÖSSZEGZÉS A VLC teljes értékű lejátszó, és egyre népszerűbb. Talán akkor járunk a legjobban, ha elsősorban a lemezalapú médiumok lejátszására használjuk, hiszen ezen a téren nyújtja a legtöbbet. Egy jobb képességű hangrendszerrel, egy videokimenettel rendelkező grafikus kártyával és egy modernebb televízióval a VLC fölöslegessé teszi az asztali lejátszót. És akkor a hálózati műsorszórásban nyújtott egyedülálló képességét még nem is említettük. A program kiváló képességeinek elismeréseként a fejlesztőcsapat megkapta az Open Source Award kitüntetést. Aki többet szeretne tudni a VLC-ről, keresse fel a VideoLAN-csapat honlapját, ahol rengeteg információ található a komolyabb beállításokról és a program használatáról. PCM

A VLC és a QuickTime

A VLC nagyon jól kezeli a QuickTime (.mov) file-okat. Az Apple saját formátuma legalább olyan súrún esik át ráncfelvarráson, mint a DivX, ennek ellenére a kompatibilitás az esetek nagy részében mégis jó. A program egyedülálló képessége, hogy a .mov videókat is le tudja játszani teljes képernyős módban – erre a QuickTime Player ingyenes változata nem hajlandó.



» A VLC szinte minden elképzelhető forrásból lejátssza a médiafile-okat, több platformon is

Digitális videotechnika XV.

» Tömörítés japán módra

Jó néhány éve lehetett, legalább négy, amikor a kezembe került a japán Customs Technology Corporation Cinema Craft MPEG Encoder SP szoftvere. Az akkori viszonyok között ez volt a legjobb, de még megfizethető MPEG-tömörítő.

-laz-

A program – melynek Basic változatát mutatjuk be – két módon használható, Premiere plug-inként és önálloan. Telepítéskor keresi az Adobe Premiere-t, és ha van a gépünkön, akkor beépül alá. Innentől kezdve lehetőség van közvetlenül a Premiere szerkesztőlécéről is MPEG file-ba menteni. Ha ez a funkció nem lenne, a megszerkesztett anyagot először ki kellene menteni AVI-ba, ami tetemes időveszteséget jelent. Premiere nélkül használhatjuk önállóan is a programot, aminél meg kell adnunk majd a forrásfile-okat.

A program betöltésekor az 1. képen látható ablak jelenik meg. A forrásfile-ok megadása háromféle módon lehetséges. Vagy „áthúzzuk" az egérrel az Intézőből a szoftver ablakába, vagy a jobb gombra kattintva megjelenik az *Add* parancs, vagy a *File* menüt használhatjuk. A Cinema Craft Basic Encoder (a továbbiakban CCE-B) támogatja az úgynevezett kötegelt (batch) enkódolást. Forrásfile-ként AVI, MOV, DV (DV szekvencia) jöhet szóba. MPEG-et nem lehet betölteni. Több forrásfile-unk lehet, azokat összefűzni azonban nem lehet.

Rákattintva valamelyikre kinyílik a beállítóablak (2. kép). Az *Input files*nál, a videofile-névtől jobbra lévő gombra kattintva korrigálhatjuk a forrás belépési és kilépési pontjait, például levágva a felesleges bevezető kockákat.

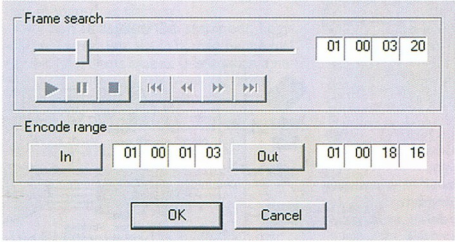
A 3. képen látható a beállítóablak képe. Kezelése nagyon logikus. Ha nem az AVI file-ban lévő hangcsatornákat akarjuk használni, megadhatunk bármilyen egyéb WAV file-t. A program nem ellenőrzi, hogy a video- és audiofile-ok időtartama egyforma-e. A *Timecode*-nál eltérhetünk az alapértelmezett, 0 indulási értéktől, NTSC rendszer esetén pedig bekapcsolhatjuk a DF, azaz *Drop Frame* módot is.

Az *Ouput files* keretben kell beállítani a kimenő file-(oka)t. A Dolby AC3 enkódolást nem támogatja, még a drágábbik, SP verzió sem. PAL szabványú DVD-készítésnél ez nem különösebben érdekes, hiszen az MPEG-1 Layer II-es hang teljes mértékben szabványos. Azt is meg kell jegyeznem, hogy az ilyen kategóriájú enkóderek egyike sem kínálja fel az AC3-as hangtömörítési lehetőséget, úgyhogy ezt én egyáltalán nem tartom hátránynak.

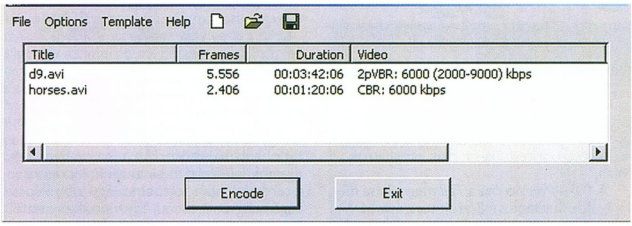
A *Mode* keretben kell megadnunk, hogy milyen MPEG file-t akarunk készíteni. Itt két dolgot emelnék ki. Az SVCD-készítési lehetőségnél furcsa, hogy nem támogatja a VBR módot, pedig a szabvány ezt megengedné. Persze az is igaz, hogy ennek nincs nagy jelentősége, mivel a DVD lemezek ára olyan alacsony, hogy nem sok értelme van az SVCD-gyártásnak. A másik érdekesség az, hogy VBR-ben csak kétmenetes mód van. A későbbiek folyamán látni fogjuk, hogy ez a szoftver tényleg rendkívül gyors. Ha viszont VBR módban dolgozunk, a sebességet mindig osztani kell kettővel, és így azért már nem olyan szédületes a munkatempó. Csak sejtem, hogy miért nincs egymenetes VBR: egy menetben nagyon nehéz, sőt szinte lehetetlen pontos bitrátatartást megvalósítani. Másrészt a kétmenetes tömörítők általában jobb minőséget képesek készíteni. A második menetben a szoftver visszaellenőrizheti, hogy milyen veszteséggel (tömörítési hibákkal) készült el az első menet, és ennek megfelelően finomíthatja a tömörítést. Ez persze csak az én elképzelésem. Nincsenek információim arról, hogy a második menetben mi történik. System Streamet csak CBR módban lehet készíteni, azaz a szoftver muxere nincs felkészítve a változó bitrátás MPEG keverésére. Ez szintén nem hátrány, feltéve, hogy a DVD kiadványszerkesztő szoftver kezeli az önálló video/hangfile-okat.

Video-CD-kompatibilis file-t a *VCD* kiválasztásával állíthatunk elő. A program automatikusan átméretezi a képet a szabványnak megfelelőre. A végeredményen jól látható, hogy nem vet be semmilyen kifinomult interpolációs technikát, hanem egyszerűen csak elhagyja az egyik félképet – függőleges felbontás csökkentéséhez, és csak minden második pixelt tart meg a vízszinteshez. Az esetek többségében ez elégséges minőséget ad, ugyanakkor nagyon gyors a konverzió. Interpoláció alkalmazásával jobb lenne az eredmény, de így a sebesség akár a felére is eshetne. Viszont hasznos, hogy van deinterlace funkció, amivel sokkal jobb minőségű Video-CD-t lehet készíteni.

A bitráta-beállítási lehetőségek minden igényt kielégítenek. A gyártó arra is gondolt, hogy fontos lehet megadni a legkisebb bitráta értékét is: például rajzfilmek esetében nagyon hasznos, ha nem hagyjuk egy minimális érték alá csökkenni. Az MPEG-tömörítők



» 2. Egyszerűen levághatjuk a felesleges sallangokat



» 1. A file-betöltő ablak

»infó

www.cinemacraft.com

Tesztverzió DVD-nken: /cikkekhez/cce/

Megfizethető árú szoftver?

A Cinema Craft MPEG Encoder esetében a „megfizethető" azt jelenti, hogy a hivatalos ára 4000 dollár körül volt, ami még mindig irgalmatlanul nagy összeg egy átlagos otthoni felhasználónak. Feltételezem, a termékből nem sokat adhatott el a cég. Talán ennek is köszönhető, hogy később az eredeti „Pro" mellett létrehoztak egy „SP" névre hallgató verziót is 1950 dollárért, bár szerintem ez után sem kapkodtak. Ezért dönthettek úgy, hogy piacra dobják a szoftver könnyített változatát „Basic" névvel. Az árkülönbség az SP és Basic változat között tetemes, hiszen az utóbbiért mindössze 58 dollárt kérnek. A nagy kérdés az, vajon mennyire csupaszították le az eredetileg igen komoly szoftvert.

Az „alap" változat nagyjából egy éve kapható, de a tesztváltozata már korábban is letölthető volt. Ez utóbbi az összes funkciót tartalmazza, a korlátozást az jelenti, hogy az MPEG file-ban egy logó jelenik meg a kép jobb alsó sarkában. Még mielőtt bárki arra gondolna, hogy azért lett ilyen olcsó a termék, mert fontos funkciók hiányoznak belőle, vagy azért mert gyengébb minőséget állít elő, gyorsan megsúgom: nem erről van szó...

hajlamosak „félreérteni" a képtartalmat, és egy egyszerűbbnek tűnő képnél alábecsülik a feladatot, nagyon leviszik a bitrátát, és ilyenkor akár egy sima – mondjuk – kék felület is képes bekockásodni.

Az átlagos bitráta értékét attól függően kell beállítani, hogy mekkora a médium (CD vagy DVD lemez) mérete, és milyen hosszú a film. A maximális bitráta a szabványok betartása szempontjából fontos. SVCD-nél például 2600 kbit/s, DVD-videónál pedig 9800. A szoftver nem enged 9800-nál nagyobb értéket megadni, ha DVD-kompatibilis módban vagyunk. Nagyon ügyes megoldás, hogy a bitráta beállításakor folyamatosan látható a file várható hossza, sőt a file-méretet is megadhatjuk, ekkor – logikusan – az átlagos bitráta változik. Egy dologra azonban ügyelni kell: csak a videofile méretét láthatjuk (állíthatjuk be). A lemezre a hangnak is fel kell férni, így azt hozzá kell adni, hogy teljes méretet kapjunk. Erről elfeledkezett a fejlesztő. Majd a következő verzióban...

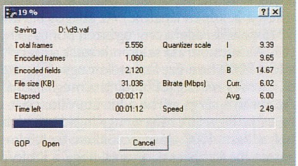
Nagy kérdés az, hogy a szoftver mennyire tartja a megadott átlagos és a legmagasabb bitrátaértékeket. Számos MPEG-tömörítő gyermekbetegsége, hogy nem tartja az átlagos bitrátát, és az elkészült MPEG nem fér fel a médiumra, vagy – és ez a kevésbé rossz – lötyög rajta. Ez utóbbi viszont arra utalhat, hogy az enkódolás nem a lehető legjobb minőségben készült el. Az nyilvánvaló, hogy a csúcsértéket nem haladhatja meg a bitráta, különben a file használhatatlan lehet. Ugyanakkor az elérhető legjobb minőség érdekében a jó tömörítő igyekszik a komplikált képeket minél jobb minőségben, a csúcsértéknek megadott bitráta szerint tömöríteni. Ez nagyon bonyolult, kicsit hasonlít a „melyik ujjamba harapjak" esethez. Vissza kell utalnom a kétmenetes tömörítésre. Ez az egyetlen módszer, amivel a tömörítő mindkét elvárást teljesíteni tudja. A CBE ebből a szempontból nagyon jól vizsgázott. Igaz, nem olyan pontos, mint néhány sokkal drágább szoftver, például a Canopus ProCoder (ami a tízszeresébe kerül!), de még így is jobb az átlagosnál.

A 4. képen egy nagyjából két perc hosszú anyag eredménye látható. (Az eredeti beállítások a 3. képen láhatók.) Az átlagos bitráta 5845-re sikeredett, ami egészen pontos érték. A csúcs bitráta szintén közelít a megadott 9000-hez. Ezt az értéket ugyan nem éri el, de még mindig jobb, mintha meghaladná. Az ábrán a sárga görbe a bitráta változását mutatja. Figyeljük meg a nagy ingadozásokat, helyenként 4000 alá is lecsökken. Ez kifejezetten jó. Azt jelenti ugyanis, hogy a szoftver igyekszik a lehető leghatékonyabban kihasználni a VBR adta lehetőségeket. Ez meg is látszik a minőségen, azaz a végeredmény nagyon jónak mondható.

A *Quality settings* keretben alapvetően háromféle eljárásból választhatunk. A *Natural picture* a természetes, átlagos videofelvételek esetében használható. A *Computer Graphics* számítógéppel mesterségesen generált képsorozat, az *Animation* pedig rajz-

Mint a villám

A Cinema Craft MPEG Encoder a leggyorsabb a piacon. Az ábrán munka közben látható a szoftver. A „Speed" azt mutatja, mennyivel gyorsabb a valósidőnél, jelen esetben 2,49-szer. A PC-ben egy 3 GHz-es Pentium 4 dolgozott. A szoftver hatékonyan kihasználja a kétprocesszoros vagy hiperszálas rendszerek adta lehetőségeket is, még gyorsabban végezve a munkával. Ebből a szempontból nem lehet panasz.

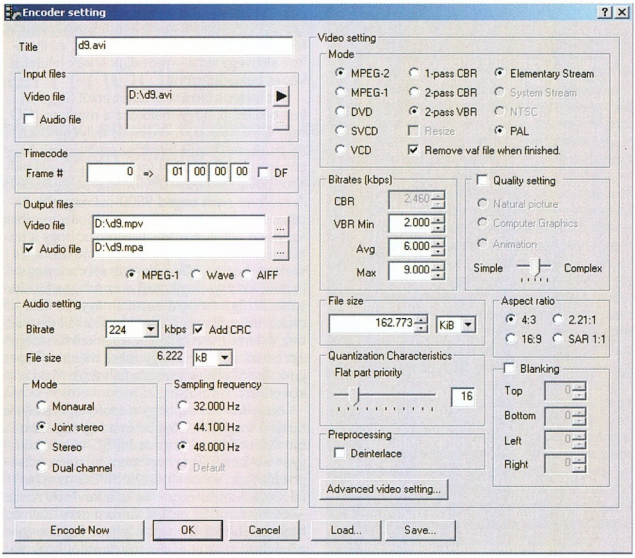


» Semmi lacafacázás, 62 képkocka tömörítése másodpercenként!

A sebességnek viszont ára van. A fejlesztők trükkös fiúk. Tudniillik két dolgot is bevetettek a sebesség növelése érdekében. Az egyik az, hogy az apró, gyorsan mozgó részleteket egy kicsit elnagyolják. Például egy elsuhanó cseréptető a távolban kissé összeomlik. Ez arra utal, hogy a mozgásbecslés – szerintem szándékosan – egy kicsit durva. Márpedig ez a funkció a legidőigényesebb az MPEG-tömörítésnél. A másik piszkos trükk, hogy – a jó szeműek észrevehetik – a végeredmény egy nagyon kicsit elmosódott. Éppen csak egy icipicit. A tömörítés annál gyorsabb, minél egyszerűbb a kép. Persze az említett gondok – az esetek többségében – csak a nagyon finnyás ízlésűeknek jelenthet problémát. Még az átlagosnál magasabb igényeket támasztók is elégedettek lehetnek a CCE-B által gyártott MPEG minőségével.

film esetében ad jobb eredményt. A kép bonyolultságától függően befolyásolhatjuk a szoftver mozgáselemzés-eljárását. A *Complex* eljárással a bonyolult, összetett képek esetében pontosabb elemzést, de kissé lassabb működést érhetünk el. A *Simple* a nagyon apró részleteket kissé elnagyolja, több tömörítési hibát vét, ami jól látható. Itt szélsőségesebb értékeket is megadhatunk lejjebb, a *Quantization Characteristics* keretben. Teljesen balra tolva a csúszkát kapjuk a legjobb minőséget, jobbra tolva pedig a legrosszabbat. A beállítás az enkódolás sebességét is befolyásolja kissé.

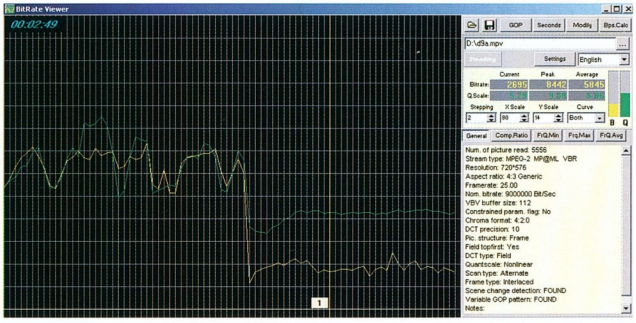
Az *Aspect Ratio* jól ismert a már korábban bemutatott tömörítőkből, így ennek ismertetése felesleges. A *Blanking* segítségével fekete kerettel fedhetjük le a kép szélein lévő zajt. Főleg a VHS felvételekre jellemző, hogy a felső és alsó sorokban sok a zaj. Ezek a sorok a tévékészülékeken nem látszanak, mert a szabvány szerint „kilógnak" a képből. Ugyanakkor a tömörítő kénytelen foglalkozni ezekkel a sorokkal is – a látható sorok rovására –, tehát a zaj miatt meg kell emelnie a bitrátát. Ha viszont fekete kerettel takarjuk le a kép széleit, a tömörítő nem fecsérli rá a helyet, és a látható kép jobb minőségű lesz. Érdemes kipróbálni!



» 3. A fő beállítóablak

VIDEOBEÁLLÍTÁSOK Az *Advanced video settings* gombra kattintva az MPEG-gel kapcsolatos speciális beállításokat tartalmazó ablak jelenik meg (5. kép). A GOP szekvenciát érdemes 3/4-re állítani. Ennek szinte csak hagyományőrző jellege van. Egyébként rendkívül logikátlan a GOP/Sub GOP beállítása. Egyáltalán nem követi a konvenciókat. Talán az az oka, hogy a szoftver gyártója japán, és ők (megfigyeléseim szerint) sokszor más logikát követnek. Mást, de nem rosszat! Még az a szerencse, hogy a módosítás eredménye azonnal látható, így végül is beállítható a megfelelő szekvencia. A *GOP header every...* beállítás csak akkor engedélyezhető, ha az „M" vagy „N/M" számot a szokványostól (PAL: N/M= 3/4, NTSC: N/M= 3/5) eltérő értékre állítjuk. Arra nem igazán tudtam rájönni, hogy mikor, milyen beállítás hatására dönt úgy a szoftver, hogy engedélyezi ezt.

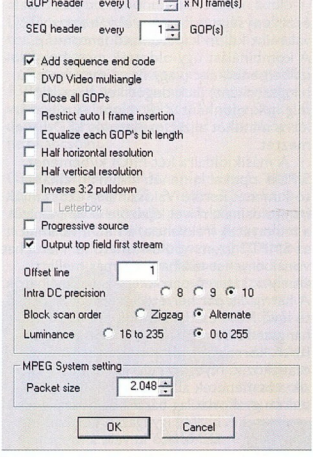
A *SEQ Header...* értékét érdemes 1-en hagyni. Ez is kissé japános logikát követ... Azt hiszem, itt az ideje, hogy elmagyarázzam, miért is van annak jelentősége, hogy milyen sűrűn vannak a szekvenciafejlécek. Az MPEG elméletileg támogatja azt, hogy egy file-ban vagy streamben különböző fajtájú (felbontás,



» 4. A bitráta változása egy VBR-es MPEG file-ban

képarány vagy képfrekvencia) szakaszok legyenek. A feladat mindössze annyi, hogy amikor a korábbiaktól eltérő MPEG-szakasz jön, arról informálni kell a dekódert. A szükséges információkat a szekvenciafejléc tartalmazza. A DVD szabvány alkotói ebből a lehetőségből indultak ki, amikor előírták, hogy a DVD-video szabványnal kompatibilis MPEG-nek minden GOP-ját egy ilyen fejléc vezesse be. A fentiek ismeretében logikus, hogy ha DVD-t szeretnénk gyártani, a *Seq header every* értékét 1-re kell állítani, azaz minden GOP előtt legyen egy szekvenciafejléc. Ha nem DVD-kompatibilis MPEG-et gyártunk, és ha az MPEG file-unk azonos tulajdonságú szekvenciákat tartalmaz, nincs értelme a szekvenciafejléc GOP-onkénti ismétlésének, tehát csak a file elején lévő első GOP előtt kell lennie egynek. Nos, ebben a szoftverben ezt nem lehet beállítani. Csak azt lehet megadni, hogy milyen sűrűn legyenek, azt nem, hogy csak egy legyen a file elején. Ezért mondtam, hogy japános...

A szoftver paraméterezhetőségét növeli az *Add sequence end code* beállítás, de ezt csak abban az esetben van értelme kikapcsolni, ha azt tervezzük, hogy a legyártott MPEG file-okat később összefűzzük. A *DVD Video multiangle* – gondolom – a felhasználók zömének érdektelen, de annyit érdemes róla tudni, hogy engedélyezésével három további beállítás is automatikusan bekapcsolódik. Először is a *Close all GOPs*, miáltal minden GOP zárt lesz. Ennek az a jelentősége, hogy kamerakép-váltáskor az MPEG dekódernek rá kell pozicionálnia az időkódnak megfelelő képkockára, és ennek érdekében addig kell visszamennie a pillanatnyi pozícióhoz képest, ameddig az adott ponttól már biztosan fel tudja építeni a képet. Ha a GOP nem lenne zárt, elképzelhető, hogy akár 30-50 képkockát is vissza kellene menni, ha zárt, akkor – a legrosszabb esetben – maximum 12-15-öt, a GOP legelső képkockájára. A kameraképváltásnak elméletileg abszolút zökkenőmentesnek kell lennie, egy pillanatra sem állhat meg a lejátszás. Bekapcsolódik a *Restrict auto I frame insertion* is, ami letiltja az automatikus jelenetváltás érzékelését. Erre szintén a zökkenőmentes kamerakép-váltás miatt van szükség, tudniillik hasznos, ha a GOP-ok egyformák mind a két streamben, tehát mondjuk az A és a B kamerakép streamjeiben. Sajnos ez a beállítás kissé rontja a tömörítés hatásfokát. A komolybab rendszereknél ezt úgy oldják meg, hogy az MPEG streamekben csak azoknál a részeknél van tiltva a jelenetváltás érzékelése, ahol valóban több kamerakép van párhuzamosan. Ez azért logikus, mert olyan filmet még nem láttam, ahol a film teljes időtartama alatt több kamerakép lenne a DVD-n. Ezt az effektust általában koncertfilmeknél alkalmazzák, néha, egy-egy számnál. A harmadik bekapcsolódó funkció az *Equalize each GOP bitlength*, ami azt eredményezi, hogy gyakorlatig minden GOP egyforma hosszú lesz – bitekben kifejezve. Ez persze agyoncsapja a VBR hatékonyságát.



» 5. A videó beállításai

A *Half horizontal* és *Half vertical resolution* bekapcsolásával a szoftver felére csökkenti a kép méretét vízszintesen és függőlegesen. A *Progressive frame*-re pedig akkor van szükség, ha a forrás progresszív.

Az *Offset line* a „japán" neve a más tömörítőknél Field ordernek nevezett félképsorrend funkcionak. Pontosabban van azért egy kis különbség. Ha 0 értéket adunk, azzal azt mondjuk, hogy a 0. sor, azaz a legelső tartalmazza a felső félkép első sorát, ha egyest, akkor a forrás második sora tartalmazza azt. Ha magasabb értékeket adunk meg a kép egyre feljebb tolódik, és alulról belép(nek) az eredeti kép felső sora(i). Érdekesen összekombinálták a két dolgot. Ha nem egyértelmű, hogy a forrásnak mi a félképsorrendje, először adjunk meg 0-t. Ha videomonitoron lejátszva vibrál a kép, az 1-es érték a jó. Ha ezek után még feljebb is akarjuk csúsztatni a képet, adjunk meg 3-at, 5-öt stb. Egyébként, ha a forrás DV, mindig a páratlan szám lesz a jó beállítás, tehát 1, 3, 5 és így tovább. A teljes zavarhoz van egy másik, a félképsorrendre utaló checkbox, az *Output top field first stream*. Ez a jelző informálja a dekódert (lejátszót) a lejátszáskor a helyes félképsorrendről.

Az *Intra DC precision* a DCT felbontására utal. A nagyobb szám nagyobb felbontást jelent. Van azonban itt egy összefüggés a bitrátával. Ha viszonylag magas az átlagos bitráta, mondjuk 6-7000 kbit/s, a 10 jó, 4-6000 között inkább a 9, és ez alatt pedig a 8 ad jó eredményt.

A következő beállítás, a *Luminance* igen nyakatekert logikát követ. Arról van szó, hogy az ITU-R BT. 605-5 szabvány szerint egy kép luminanciaértéke a 16-235-ös értékeket veheti fel. Ezt a szabványt követi az MPEG. Ha a forrásvideó 0-255 közötti értékeket tartalmaz, a szoftvernek össze kell préselnie a luminanciát az előírásnak megfelelően. Ha nem, mert például a forrás DV (az is az említett ITU szabványt követi), akkor egy az egyben kell átalakítania. Tehát 16-235-re kell beállítani, ha a forrás 0-255 közötti értékeket vehet fel, és 0-255-re ha 16-235 közöttieket. Az előbb azt írtam, ha a forrás DV, akkor az enkódernek nem kell átalakítást végeznie, tehát 0-255-öt kell megadni. Csakhogy jelenleg a Canopus DV kodek az egyetlen, amelyik – kodek szinten – úgy jár el, hogy 16-235 közötti értékeket ad át YUV színtérben. A többi DV kodek 0-255 közötti értékeket használ, de RGB-ben adja át az anyagot. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy szinte csak Canopus DV forrás esetén kapcsoljuk 0-255 állásba. Tesztelni úgy érdemes, hogy összehasonlítjuk az eredeti AVI és a legyártott MPEG kontrasztját. Ha az MPEG egyértelműen eltér a forrástól, az ellenkező beállítás a jó.

Az utolsó beállítás, az *MPEG system settings* számunkra akkor érdekes, ha úgynevezett system file-t készítünk, tehát videót és audiót egyben. DVD esetében nem érdemes az alapértelmezett 2048-tól eltérni, (S)VCD-hez a 2352 szükséges.

A HANG BEÁLLÍTÁSA Itt a szokásos dolgokat találhatjuk. A program alapértelmezésben a 256 kbit/s-t kínálja fel a hang bitrátájánál, DVD-videónál ezt állítsuk 224-re. A *Joint Stereo* kissé jobb minőséget ad, ezért azt érdemes használni. 44 100 Hz csak Video-CD és SVCD esetében kell, DVD-nél mindig 48 000 Hz a jó beállítás. 32 000 Hz-et csak akkor adjunk meg, ha nem számít, hogy az MPEG szabványos lesz-e vagy sem. Az *Enable CRC* elméletileg kötelező, de azt tapasztaltam, hogy nem nagyon aggódnak a DVD kiadványszerkesztő szoftverek, ha netán kikapcsolva felejtenénk.

•

Összességében hatékony eszköz a Cinema Craft Encoder Basic. A kényes ízlésűeket is kielégíti mind a sebessége, mind a minősége.

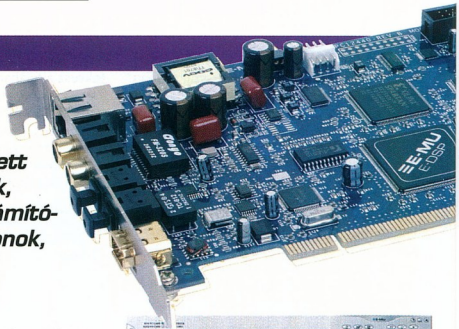
Inverse 3:2 pulldown és egyéb NTSC-s agyrémek

Az *Inverse Pulldown* (más szóval Inverse Telecine vagy Pull Down removal) az NTSC-nél használatos, ha a forrás 24 képkockás film 59,94 félképesbe kódolva. Ha az opciót bekapcsoljuk, a szoftver igyekszik felismerni az ismétlődő félképeket, és eltávolítja azokat. Az MPEG ugyanis önmagában támogatja a Pull Down funkciót. Ez úgy történik, hogy 24 képkockát tömörít, de a megfelelő helyekre betesz egy *Repeat Field* jelzőt, amit majd a dekóder felismer, és a 24 képkockás anyagot 29,97-es sebességgel fogja (félképismétléssel) lejátszani. Ha a szkennelés úgynevezett letterbox módban történt, azaz alul és felül fekete csík van, érdemes a *LetterBox Hint*et is bekapcsolni, mert így a szoftver pontosabban és gyorsabban dolgozik a *PullDown* bekapcsolásakor. Ez szintén csak NTSC-nél fejti ki a hatását.

Creative E-MU 1820

» Igazi házi stúdió

Ma már akár egy szobában is kialakítható komplett hangstúdió, nem kellenek hozzá asztalnyi magnók, keverőpultok, effektgépek, egyebek, csak egy számítógép, némi egyéb hardver, na meg persze mikrofonok, hangszerek, elhivatottság, de ez utóbbi egy igazi zenészből nem hiányzik.



Nagy Zoltán

A Creative a kaliforniai E-mu Systemsszel együttműködve fejlesztette ki az EMU10K1 chipet még 1998-ban. A DSP-ben több mint 2 millió tranzisztor dolgozik, melyek számítási teljesítménye meghaladja az 1000 MIPS-et. Ennek a lapkának az újabb változata, az EMU10K2 dolgozik például az Audigy kártyákban, de az EMU 1820-on lévő E-DSP matrica alatt is ez lapul. Kiválóan használható az effektek valós időben történő megvalósítására, így nem kellett új chipet tervezni, ami jótékonyan hatott a rendszer árára.

Rengeteg ki- és bemenet tartozik a kártyához, ami persze nem fér el rajta, meg nem is lenne egyszerű úgy használni. Ezért egy termetes külső doboz csatlakoztatható hozzá, ami egyben a munka dandárját is végzi. Ezen vannak ugyanis a fő A/D–D/A átalakítók, melyek 24 bites felbontással és 192 kHz-es mintavételi frekvenciával dolgoznak. Magán a kártyán nincs is analóg ki- és bemenet, de nincs is rá szükség. Van viszont néhány igen lényeges digitális csatlakozója. A megszokott S/PDIF RCA aljzatok alatt lévő két optikai csatlakozónál beállítható, hogy S/PDIF vagy ADAT módban működjenek, ez utóbbi esetén 8 csatornányi 24 bites digitális hangsávot tud fogadni és küldeni. Ez alatt található egy IEEE-1394-es port, aminek ugyan nincs audio üzemmódja, de ide csatlakoztathatunk például külső merevlemezt, amire aztán kimenethetjük munkánkat. Természetesen tökéletesen használható digitális videokamera csatlakoztatására is.

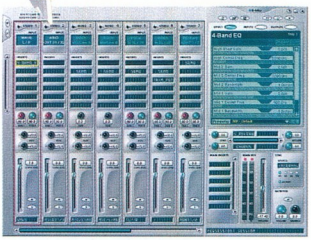
» Az AudioDock egység első...

» ...és hátsó fele

A dobozon két oldalon sorakoznak a csatlakozók, így attól függően, hogy melyik csoportra van szükség, forgatni kell. Az egyik oldalon található a két kombinált mikrofon/gitárbemenet, melyek bemeneti érzékenysége potméterrel változtatható, valamint külön kapcsolható fantomtáp. A kombinálást úgy oldották meg, hogy vonalbemenetként (vagy nagy impedanicájú hangszerként) jack dugót kell használni, míg mikrofonként XLR dugót. A túlvezérlésre mindkét aljzat mellett kis LED figyelmeztet.

A másik oldalra két MIDI ki/bemenet, S/PDIF optikai kimenet, valamint fejhallgató-kimenet került. Valószínűleg ezt szánták frontoldalnak, mivel kijelzője is van, amiről a mintavételi frekvencia, a MIDI, valamint az SMPTE üzemmód olvasható le. Hátul hat vonalbemenet található egymás mellett, amelyek sztereó párokként is használhatók. A harmadik pár helyett bevethető a mellette lévő RCA csatlakozópár, ami egyben hangszedő bemenetként is szolgál, vagyis RIAA korrekciós phono előerősítőhöz csatlakozik. Nyolc önálló kimenet sorakozik a bemenetek alatt, amelyek a keverőpulton gyakorlatilag bármihez hozzárendelhetők, így igazán flexibilisen alakítható ki vele a megfelelő munkakörnyezet. Egy külön csatlakozópár képviseli a monitorkimenetet (ez nem képet szolgáltat, hanem a keverő kimenetén megjelenő jel megszólaltatására szolgál). Itt is van két MIDI ki/bemenet, felettük pedig négy mini jack aljzat található, amelyek a 7.1-es hangrendszer csatlakoztatására használhatók, de tulajdonképpen a négy pár kimenet tükrözése. Így akár a meglévő házimozi-hangrendszert is lehet használni a munkák ellenőrzésére.

A KEZELŐSZOFTVER A kártyához tartozó keverőpultszoftver kezelőfelülete betölti a képernyő jó részét. Az egyes forrásokhoz tartozó panelek elhelyezkedés és tartalma is tetszés szerint konfigurálható. Minden panelen hat foglalat található, amibe különböző inzerteket lehet „dugni". A legfelső általában kivezérlésjelző, (de nem kötelező használni), lehet még átirányítás valamelyik fizikai vagy ASIO csatornára, bemeneti erősítésszabályzó fázisfordítóval, valamint mindenféle effektusok.



» A keverőpult

A effektpanel külön kérésre ugrik elő. Az alapeffektusok variálásával rengeteg új effekt hozható létre, amit a fejlesztők meg is tettek. Minden effekt minden paramétere szabadon változtatható, és újra elmenthető saját néven.

Az effektek paraméterezése, a be- és kimenetek rendezése a jobb oldali kis képernyőn történik, ez alatt pedig a Master kimenet panelja van, effektfoglalatokkal és kivezérlésjelzővel.

A keverőpult segítségével akár élőben is lehet keverni, ami nem sokkal nehezebb feladat, mintha egy valódi pult lenne előttünk – cserébe szinte végtelen szabadságot nyújt. Persze igazából akkor mutatja meg a kártya a képességeit, ha egyből rögzítjük is az egyes csatornákat például a mellékelt Cubase VST 5.1-gyel.

Az alacsony szintű előerősítők (például mikrofon és phono) kiváló minőségűek, nagyságrenddel többet nyújtanak, mint egy átlagos hangkártya mikrofonbemenete (többségük legfeljebb internettelefon céljaira megfelelő).

Azt ne várjuk az E-MU 1820-tól, hogy nagy hasznunkra lesz majd a játékok hangjának megszólaltatásában. Bár a DSP hasonló, mint a játékosoknak szánt kártyákban, teljesen más a feladata, nincsen térhatású hangzás, sem játékban, sem DVD filmnél, így csalóka a 7.1-es hangszóró csatlakoztatási lehetősége.

Kis költségvetésű stúdiók, zenekarok viszont nagy hasznát veszik, hiszen kedvező ára ellenére igen sokoldalú eszköz, a gépigénye sem túlzottan nagy, hiszen minden számítást és digitalizálást maga végez. Mintegy 100 ezer forintos árával kedvező vételnek számít, hiszen számos effekthez, valamint két kiváló programhoz, a Cubase VST 5.1-hez és a WaveLite SE-hez juthat a vásárló. PCM

»infó

www.emu.com

Creative Sound Blaster Audigy2 ZS

» Hét meg egy kicsi

Az Audigy2 ZS hangkártyát nem azért mutatjuk be, mert friss újdonság, hanem éppen ellenkezőleg, egy mára már beérett, népszerű és sokoldalú kártya, amely a Creative félprofesszionális E-MU 1820-ával összevetve jól példázza, miben is tér el egymástól egy profi és egy konzumtermék.

Nagy Zoltán

Az Audigy2 ZS elsősorban 7.1-es kimenete miatt került látókörünkbe. Azt már megszokhattuk, hogy a házimozirendszerekhez hasonlóan a legtöbb hangkártya képes 5.1-es térhatású hangzás előállítására, a 7.1 viszont még ehhez képest is előrelépés. A két extra csatorna kerül hátra, az eddig hátsók pedig előbbre jönnek, a hallgatóval egy vonalba (ha eddig nem ott lettek volna). Így még finomabb, simább a hátsó tér leképzése, a hátul mozgó hangforrások pontosabban pozicionáltak. Nem kötelező használni az extra csatornákat, de érdemes.

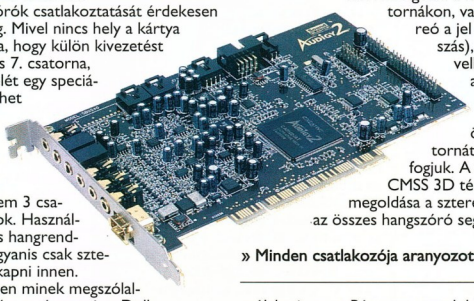
A hangszórók csatlakoztatását érdekesen oldották meg. Mivel nincs hely a kártya hátlapján arra, hogy külön kivezetést kapjon a 6. és 7. csatorna, ezért azok jelét egy speciális dugóval lehet elérni a 2. és 3. csatlakozóaljzaton, vagyis azok nem sztereó, hanem 3 csatornás aljzatok. Használhatunk 5.1-es hangrendszert is, az ugyanis csak sztereojelet fog kapni innen.

Hogy legyen minek megszólalnia hátul, a kártya támogatja a Dolby Digital EX és a DTS ES hangsávokat, amelyekben már külön található az információ az extra csatornákhoz. „Sima" 5.1-es jel esetén a dekóderprogram számolja ki, hogy mi szóljaljon meg azokon.

A kártya képességei megfelelnek a mai divatnak: 24 bit, 96 kHz, 108 dB jel–zaj viszony stb. Ezek a paraméterek persze elsősorban marketingcélokat szolgálnak, de tény, hogy ez egy kiváló hangminőségű eszköz (nem véletlenül kapott THX minősítést). A 24 bit felbontás elsősorban audio-DVD lemezek lejátszásánál tesz jó szolgálatot, a kártya dobozában található is ehhez mintalemez.

Extraként a hangkimenetek alatt egy IEEE-1394 aljzat is található, amelynek segítségével például videokamerát (DV vagy Digital 8) és külső tárolóegységet lehet a számítógéphez kapcsolni.

CSAK FELSŐFOKBAN... Nem kevés, amire képes az Audigy2 ZS. A teljes 7.1-es hangzást játékokkal is tudja produkálni, támogatja az EAX 4.0 effektusokat. Ha pedig nincs mit feldolgozni a hátsó csatornákon, vagyis sztereó a jel (zenelejátszás), úgy növelhetjünk a hangélményt, hogy az összes csatornát munkára fogjuk. A Creative CMSS 3D térkibővítő megoldása a sztereojelet is az összes hangszóró segítségével szólaltatja meg. Bár nem vagyok híve az így térhatásúvá tett hangzásnak, mindenképpen érdemes kipróbálni. Házibulin igen hasznos, ha azt szeretnénk, hogy minél több hangszóróból és minél hangosabban szóljon a zene.



» Minden csatlakozója aranyozott

A kártya képességeinek kihasználásához, a beállításhoz már messze nem elég a Windows beépített keverőpultja. A Creative már régóta saját keverőpultját „erőszakolja" az operációs rendszerre, amivel nincs semmi baj, igaz, pufók elemeitől meglehetősen bumfordi a kezelőfelülete. Az alapvető szintbeállításokon kívül még sok paramétert lehet állítani a keverőben, például a hangszóró-konfigurációt (a csatornanevek bemondásával, illetve zajjal lehet ellenőrizni a megfelelő bekötést), a mélynyomó vágási frekvenciáját.

ÉRDEKES EFFEKTEK A kártya jelfeldolgozó processzorával különféle környezeti effektusokat lehet előállítani, például koncertteremakusztikát vagy akár fürdőszobait. Az igazat megvallva én ezeket nem szeretem, bár valóban érdekessé teszik a hangzást. Szintén inkább érdekes, mint a hasznos a karaokefunkció, amely egyrészt igyekszik elnyomni a egy adott számban az eredeti énekest, másrész a mikrofon jelét különböző akusztikai környezetekbe tudja rakni.

Ahhoz, hogy a THX minősítést kiérdemelt hangzást reprodukálni tudjuk, (a megfelelő hangszórórendszeren kívül) megfelelő beállításokra is szükség van. A THX beállítókonzol végigvezet a hangszórók elhelyezésén, bekötésén. Egy űrlapot kitöltve kell beállítani az egyes hangszórók hallgatótól való távolságát, hangerejét, valamint a hallgatótól való elhelyezkedés irányát fokban megadva. Az irányszög és a távolság már megadja a pontos helyet, így a program meg tudja állapítani a szükséges késleltetés mértékét.

A meghallgatáshoz egy fadobozos Genius SW-5.1 aktív hangrendszert használtam, amely még mindig az egyik legjobbnak számít PC-s körökben. A kipróbálás során meggyőző volt az Audigy2 ZS nagy dinamikája, tiszta hangképe. A mélynyomónak juttatott jel, ha megfelelően állítottuk be a vágási pontot, kellően alá tudta támasztani a hangképet, az 5 csatornás sztereó pedig megfelelő hangerőt tud nyújtani a bulizásokhoz.

A kártya értékét növeli, hogy két teljes játékot is tartalmaz a doboz, a Soldier fo Fortune II: Double Helixet és Hitman 2: Silent Assasint. Mindkettő támogatja az EAX Advanced HD térhatású hangzást, vagyis teljes mértékben ki tudják használni a kártya képességeit.

A kártya ára 2 év garanciával bruttó 24 125 Ft. PCM

» A THX beállítópanel ugyanazt szebben nyújtja

» Be kell állítani, hány hangszórónk van

»infó

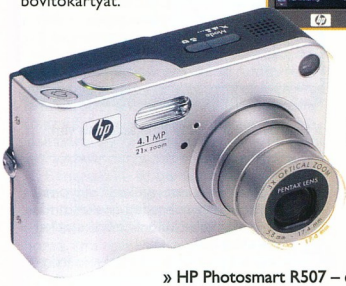
- Ramiris ☎ 888-3200
- www.ramiris.hu

HP Photosmart R507

Zsebbevaló

A HP Photosmart R507-es fényképezőgép kis méretével és minőségi kidolgozásával egyből magára vonzza a tekintetet. A részben fém, részben műanyag ház kialakítása nagyon meggyőző, szerencsére nem raktak rá sok kihajtható (letörhető) ajtót, csak egyetlenegyet a gép aljára, amely mögött az akkumulátor és a memóriakártya helye van – azért csak a helye, mert a HP a kamerát 32 Mbyte-os beépített memóriával szállítja, ami mellé tetszés szerint vehetünk bővítőkártyát.

A gép menüje a szokásos HP-felépítéssel büszkélkedhet, de szokatlanul sok állítási lehetőséget nyújt. Kedvünkre játszhatunk az expozíciókorrekcióval ±3 Fé között, az ISO érzékenységgel (100, 200, 400) és a színbeállításokkal (színes, fekete-fehér, szépia).



A legnagyobb felbontást az egyéni beállítások között érhetjük el, ez 4 Mpixel, amit a HP 4 csillaggal jelöl (a HP csillagokkal jelzi a képminőséget, vagyis a tömörítést). Ilyen felbontásban a kamera csak 4 felvételt tud készíteni a beépített memóriájára.

» HP Photosmart R507 – egyszerű, de okos gép

A gép tetején elhelyezett gombokkal választhatunk a különféle fókuszmódok közül. Ez lehet normál, makró és szupermakró, és ezeknek megfelelően változik a fókusztávolság is: normál állásnál 40 cm-től végtelenig, makró állásban 18-50 cm között és szupermakróban 6-25 cm között lehet. Közvetlenül emellett találjuk a felvételi mód gombot. Az aktuális üzemmód az LCD kijelző közepén jelenik meg, melyek között van például automata, tájkép, panoráma, portré, strand/hó, naplemente mód.

Pihekönnyű gépet háromszoros optikai zoomja és Pentax lencséje kiváló útitárssá teszi, akár egy ingzsebben is szállítható. A beállítások sokrétűségének köszönhetően és egy kis hozzáértéssel meglepő körülmények között is lehet vele nagyszerű fotókat készíteni. Otthon a képek forgatásával sem kell bajlódnunk, hiszen a gép rendelkezik egy szenzorral, ami érzékeli a kamera állását, és ennek megfelelően automatikusan elforgatja a rögzített felvételt. *(CsGy)*

HP Photosmart R507	
Optikai zoom	3x
LCD kijelző	3,8 cm-es TFT
Érzékelő	2320x1744 képpont (4,1 Mpixel)
Videofelbontás	320x240 képpont
ISO érzékenység	100, 200, 400
Méret	87x57x28 mm
Tartozékok	akkumulátor+hálózati adapter/töltő, USB kábel, videokábel, többnyelvű kézikönyv (magyar nincs), többnyelvű „Gyors referencia" (magyar is)
Forgalmazó	HP Magyarország ☎ 382-1111
Webhely	www.hp.hu
Bruttó ár	59 990 Ft
Garancia	1 év

HP Photosmart 375

Fotók a kenyérpirítóból

Nem véletlen a címválasztás, a HP Photosmart 375-ös fotónyomtató egy modernebb összecsukott kenyérpirítóra hasonlít, még a méret is stimmel. A HP ezt a készüléket azoknak a felhasználóknak szánja, akik a digitális technika ellenére szeretnék a fényképeiket szinte azonnal a kezükbe fogni. A készüléken minden annak van alárendelve, hogy a mobilitást a nyomtató minden körülmények között biztosítsa. Persze senki ne gondoljon a Himalája csúcsain történő fotónyomtatásra, viszont utazás közben elkészült fotókat este a szálláson számítógép segítsége nélkül is kinyomtathatunk. Ha utazásra szeretnénk magunkkal vinni, akkor jó szolgálatot tehet a külön megvásárolható akku vagy autós készlet, így bármikor, akár az erdő közepén is „papírra vethetjük" frissen készített digitális fotóinkat. Ha valakinek ez sem lenne elég, akkor a kártyán lévő videofelvételből (AVI, MPEG-1, QuickTime) is kinyomtathatja a kiválasztott képkockát. Persze

» HP Photosmart 375 – pirítóból nyomtató

hatjuk, akár indexkép formájában is. Ezt hivatott elősegíteni a gép első oldalán elhelyezett memóriafoglalatok tömkelege, ezekbe a CF type I-II, SD/MMC, SmartMedia, Sony Memory Stick és xD-Picture kártyát helyezhetünk. A felső részen elhelyezett 6,8 centiméteres kihajtható LCD-n megnézhetjük a képeket, alapvető változtatásokat végezhetünk (vörösszem-eltávolítás, forgatás, világosságállítás, keretek felrakása az előre megadott mintákból), majd a megfelelő képeket vagy képösszeállításokat kinyomtathatjuk.

Fontos megemlíteni a kiegészítő adapterként mellékelt Bluetooth kapcsolatot, ezzel egy hasonló képességű készülékkel mindenféle vezeték és memóriakártya dugdosása nélkül közvetlenül nyomtathatunk. Persze szükséges hozzá egy Bluetooth-kompatibilis számítógép is ugyanilyen egyszerűen használhatjuk a készüléket.

A nyomtató fizikai felbontása 4800x1200 dpi, a megfelelő méretben rögzített képeket 10x15cm-es fotóként nagyon jó minőségben lehet kinyomtatni. A papírtálcába 20 fotópapírt rakhatunk – a HP természetesen a saját, kifejezetten erre a célra készített papírjait ajánlja. A teszt során, ha egy képen a vörös vagy piros szín dominált, a nyomtató még jobban felerősítette a két színt, és szinte lángolt a felvétel. A képek minősége egyébként szabad szemmel szinte nem különböztethető meg a normál eljárással készült fotóktól, így hasznos eszköz lehet mindazok számára, akik élnek a digitális technika lehetőségeivel, de nem szívesen mondanak le a hagyományos papírképekről. *(CsGy)*

HP Photosmart 375	
Nyomtatható képméret	10x15 cm
Felbontás	4800x1200 dpi
Kijelző	6,4 cm-es LCD
Támogatott memóriakártyák	CF, SD, MMC, Memory Stick, SmartMedia, xD-Picture Card
Támogatott képformátumok	JPEG, TIFF, JPEG AVI, Motion-JPEG, QuickTime, MPEG-1
Forgalmazó	HP Magyarország ☎ 382-1111
Webhely	www.hp.hu
Bruttó ár	69 990 Ft
Garancia	1 év

Trust 1290Z Powec@m Special Value Pack

Digitális fotófelszerelés a Trusttól

A digitális fotózás iránt érdeklődőket néha elriasztja a megvásárolandó kiegészítők hosszú listája, amikkel a vadonatúj gépüket teljes körű használatra bírhatják. A listában szerepel memóriakártyaolvasó, akkumulátor, töltő, fényképezőgéptok és memóriakártya. Ez utóbbi kivételével a Trust 1290Z Powec@m Special Value Pack mindent tartalmaz, ami az induláshoz kell.

Az 1290Z egy műanyag vázas háromszoros optikai zoommal rendelkező, 4 Mpixeles kompakt fényképezőgép. A CCD érzékelő a Sonytól származik. A gép lencséjét egy masszív védőlemez mögé rejtették, ami szállításkor hatásosan védi az optikát. A gép nagy pozitívuma, hogy az ISO érzékenységen kívül az LCD fényerejét is állíthatjuk hat lépésben, illetve az expozíciókorrekció +/-1,5 Fé között állítható. A gép menürendszere átgondolt, és könnyen használható, valójában nincs is szükség a géphez adott soknyelvű – köztük magyar – kézikönyv áttanulmányozására. A géphez 16 Mbyte-os SD kártyát adnak, amire a legjobb felbontásban 11 képet rögzíthetünk. Ezt érdemes kicserélni egy 128 Mbyte-os kártyára, amivel ezt a számot rögtön 97-re növelhetjük. Ez a kiadás már korántsem olyan fájdalmas, mintha a géphez mellékelt egyéb kiegészítőket is meg kéne vásárolni.

» Trust 1290Z – minden szükséges kiegészítővel

A csomag a kamera mellett tartalmaz egy USB 2.0 csatolójú kártyaolvasót, amely 8 különböző memóriakártyához használható. Emellett kapunk négy 1800 mAh-s AA (vagyis ceruzaelem-méretű) NiMH akkumulátort, melyből a gép egyszerre csak kettőt igényel, így tartalék áramforrás is van, valamint egy hozzájuk tartozó töltőt, kábeleket, fényképezőgéptokot. *(CsGy)*

Trust 1290Z Value Pack	
Optikai zoom	3x
LCD kijelző	4 cm-es TFT
Érzékelő	2272x1704 képpont (4 Mpixel)
Videofelbontás	272x208/15 képkocka/s
ISO érzékenység	100, 200, 400
Méret	63x106x40 mm
Tartozékok	két AA Duracell Ultra elem, hordtáska, csuklópánt, szoftverek, kézikönyv, elemtöltő, négy AA NiMH akkumulátor, USB 2.0-s kártyaolvasó, USB 2.0 kábel, videokábel
Forgalmazó	Multimédia Magyarország ☎ 463-9030
Webcím	www.multimedia.hu
Bruttó ár	59 990 Ft
Garancia	2 év

HP VP 6220

Irodában prenzentál, otthon mozizik

A kategóriát nem a prezentációs vetítőivel már elismerést szerezett HP találta ki. De egy biztos: a cég új, forgalomba hozott többcélú vetítőivel rá is játszik arra, hogy a „céges" prezentációs projektorok hétvégén, ünnepek alatt valamely munkatárs vendégszeretét élvezhessék, akik otthonukban kedvenc filmjeiket vetítik rajtuk.

A HP már régen letette voksát a DLP technológia mellett, nincs hát semmi meglepő abban, hogy a VP62xx sorozat két modellje – a 6210 és a 6220 típusjelű – is ezt a megoldást használja a képek megjelenítésére. Szerkesztőségünkben, a sorozatszámában és felbontásában is nagyobb modell, a VP 6220 vendégeskedett.

A natív felbontása szerint XGA (1024x768) vetítő a VGA-tól az SXGA-ig minden szabványos felbontást képes megjeleníteni. Számítógép jelét normál VGA (D-Sub) csatlakozón fogadja, de a projektoron van egy VGA kimenet is, hogy a kép monitoron is megjeleníthető legyen, ha a helyzet úgy kívánja. A hitelkártya-méretű és az egér funkcióit is átválló távvezérlő jeleit egy-egy infraérzékelő fogadja a készülék elő- és hátoldalán.

A hordozhatóságot 2,8 kg-os tömege mellett egy jól megragadható stabil fül is segíti. Az nem valószínű, hogy házimozi-építő vállalkozások tömegével szereznék be a VP 6220-at, hiszen a filmvetítés érezhetően csak egy a felhasználási lehetőségei között: egyszerű képkorrekciós eljárásokkal és a lámpa fényerejével egyszerre operáló három üzemmódja (Gameing, Economy és Cinema) nem ad lehetőséget aprólékos hangolásra. Cserébe nem is kell szakembernek lenni az elfogadható kép előcsalogatásához. Bár a videofelbontásokat a PAL-tól HDTV 1080p-ig automatikusan felismeri az érkező jelből, a felhasználónak nem árt meghatároznia, hogy 4:3-as vagy 16:9-es jelforrásról van-e szó. Utóbbi esetében a kép nem tolható el a vetíthető felület alsó vagy felső széle felé, pedig az nagy segítséget adna a projektor elhelyezéséhez.

Nagy fényerejének (2000 ANSI lumen) köszönhetően még az alkalmilag házimozi-szobának kinevezett, hiányosan elsötétíthető helyiségekben is jól teljesít, ezt azonban a a sötét jeleneteknél gyengébb kontraszttal és a fekete helyett megjelenő sötétszürke színnel kell megfizetni. Ha a vetítéskor két méternél nagyobb képátlót szeretnénk használni jó minőségben, célszerű beszerezni hozzá az opcióként kínált RGB–VGA átalakítót, és egy valóban PAL rendszerű progresszív jel kiadására képes DVD-lejátszóval meghajtani. Ilyenkor persze érdemes megfelelő hangrendszerről is gondoskodni, hiszen a VP 6220 beépített monó hangszórója nem igazán hozza a térhatású moziélményt.

A 2000:1 kontrasztarányú projektor bruttó végfelhasználói ára 499 990 Ft, a garancia 2 év. *(BG)*

» HP VP 6220: nem csak a prezentációkon villoghat

➲ HP Magyarország
☎ 382-1111
➲ www.hp.hu

Samsung VP-D6050

» Két dudás egy csárdában

Már a Cebiten szemeztem vele, de év végéig kellett várni, hogy itthon is találkozhassunk. Hogy megóvjam a házasságom épségét, gyorsan ki kell jelentem, hogy nem egy csinos hosztesszről van szó, hanem a Samsung legújabb, Duo felépítésű videokamerájáról.

Nagy Zoltán

Bár látszólag adja magát a lehetőség, hogy egy videokamerát fényképezőgépként is használjunk, a legtöbb típusnál ez csak mint szükségmegoldás jöhet szóba, egyszerűen azért, mert a videofelvételhez optimalizált CCD, valamint a hozzá tartozó áramkörök nem igazán alkalmasak fényképezésre. Van ugyan néhány típus, amellyel nagyobb felbontásban lehet fényképezni, mint a videoszalagra, de még ezek képminősége sem nevezhető igazán kiemelkedőnek.

Első pillantásra nekem a régi kétaknás tükörreflexes fényképezőgépek jutott eszembe róla, hiszen azokon is egymás felett volt két optika, igaz, azok nem voltak egymástól függetlenek. A Samsung kameráján a felső optika a videokameráé, az alsó pedig a digitális fényképezőgépé. Bár teljesen különálló elemek, egyszerre csak egyiket tudjuk használni. Ha videofelvétel készítése közben nyomkodjuk a fényképezőgép gombját is, készít fotókat, de csak a videokamera optikájával és érzékelőjével. Üzemmódot a fő kapcsológombbal lehet váltani, egyik irányba tekerve fényképezőgép, a másikban videomagnó, illetve kamera módban működik a készülék. Ez nehézkes kicsit, mert az egyik üzemmódra kapcsolva a másik teljesen kikapcsol, ami elég hosszú ideig tart. Arra tehát ne számítsunk, hogy videofelvétel közben ellövünk néhány nagy felbontású képet is.

Mindkét üzemmódban használhatjuk keresőnet a kihajtható LCD képernyőt és a belső elektronikus keresőt is. Ez utóbbi mellett szól a kisebb fogyasztása és a külső fényre való érzéketlensége, a külső LCD-n viszont jobb minőségű a kép.

A kijelző alatt lapul a beépített hangszóró, valamint a lejátszást vezérlő gombok, ezeknek pont itt is a helyük, hiszen a képernyő nélkül egyébként sem tudjuk őket használni. Felette egy négyirányú gomb található, amellyel a menüben navigálhatunk, illetve fotózáskor minden irányhoz hozzá van rendelve egy-egy funkció (például vaku üzemmód, makró stb.). A kamera tetején kapott helyet a legtöbb digitális fényképezőgépen megtalálható üzemmódkapcsoló

» A 200 ezer képpontos kijelző fotózáshoz és videózáshoz is használható

tárcsa, a másik oldalon pedig a fő üzemmódkapcsoló. Tehát kezelőszervből nincs hiány.

A kamerát alulról szemügyre véve feltűnik, hogy az állványcsavar helye nem metszi az optikai tengelyt. Ennek oka, hogy szokatlan módon a kazettafészek alulról nyílik, és másképpen nem fértek el egymás mellett. Az is szokatlan, de jó meg-

» Fényképezéshez kitolja az orrmányát

oldás, hogy a külső táp azonnal tölti az akkumulátort, így nincs szükség külön töltőre.

A mini DV kamera 10-szeres optikai és 900-szoros digitális zoomra képes – ez utóbbit azonban nem érdemes használni. A fényképezőgép viszont csak 3-szoros optikai zoomra képes – a kameráéhoz képest meglehetősen zajosan.

A videokamera része átlagos kameraként használható, jó kép- és hangminőséggel és minden alapvető szolgáltatással. Fényszegény helyeken be lehet kapcsolni a Night Capture szolgáltatást, ami megnöveli a CCD érzékenységét, ha pedig még sötétebb van, jöhet a Power Night Capture

» A kazettafészek alulról nyílik

üzemmód, ami a Night Capture-t alacsonyabb zársebességgel egészíti ki.

A fényképezőgép Memory Stickre, MMC vagy SD kártyára tud képeket készíteni, a használható legnagyobb felbontás 2592x1944 képpont. Háromféle tömörítési szint, valamint egy tömörítetlen formátum állítható be. A kevés fényt az automatikusan felpattanó vakuval pótolhatjuk, ami legfeljebb közeli portré készítéséhez használható.

A teljesen automata üzemmódon kívül van rekesz-, illetve sebességautomatika, valamint teljesen kézi beállítási lehetőség, ekkor a paramétereket az elől lévő kis tekerőgombbal kell állítani. A megfelelő expozíciós értékek megtalálásához az AEB (Auto Exposure Bracketing) szolgáltatás egyszerre három felvételt készít, egyet az ideálisnak vélt beállítással, majd egyet alá és egyet fölé lőve.

A fényképezőgép menüje eléggé összetett, éppen ezért el lehet menteni három teljes beállítást (itt meghatározható a makró, a vaku, az élességállítás, a fehéregyensúly, az ISO érzékenység, a képméret és minőség). Ezek a mentések egyszerűen előhívhatók, így viszonylag gyorsan lehet felvételi módot váltani.

A készüléket USB 2.0 és IEEE-1394-es csatlakozón lehet számítógéphez kapcsolni, az utóbbi csak kimenetként szolgál, az előbbi használatával pedig webkameraként is üzemeltethető.

Igazán csak az egybeépítés módjával nem vagyok kibékülve: a fényképezés és a videózás túlságosan is elkülönül egymástól. Jelen állapotában a készülék csak annyiban nyújt többet két különálló eszköztől, hogy egyben van, és közös az áramforrásuk. Külön-külön mindkettő jól használható, és ha kibékülünk az átállási idővel, mindenképpen praktikus, hogy kettő helyett csak egy készüléket kell hurcolni. A Samsung VP-D6050 DuoCam bruttó ára 249 000 Ft, a garancia 1 év.

»infó

- Samsung Magyarország
  ☎ 453-1100
- www.samsung.com/hu/products/camcorders/digitalcamcorder/vp_d6050i.asp

Schuerue kütyüi

» Órát mindenhová!

A gyártók nem fogynak ki az olyan ötletekből, amelyek nélkül ugyan tökéletesen működik a számítógép, ám velük sokkal szórakoztatóbb a használata.

Branyiczky Gábor

Órából sosem elég, lehetne talán a mottója e havi kütyüinknek, hiszen a múló időt mindkét bemutatandó készülék mutatja. Közös bennük még, hogy ez csak mintegy mellékes „tevékenységük", és alapszolgáltatásuk mellett hangoskodással is igyekeznek használóik kedvét keresni.

KOSSUTH RÁDIÓ, A PONTOS IDŐT LEOLVASHATJA A MÁSIK HANGSZÓRÓN High-end hangzást ugyan botorság lenne elvárni a Philips MMS 223-tól, ettől a műanyag házban lakozó egy hangszórós aktív rendszertől, annak ellenére, hogy a mély hangokat kiemelő basszuscsővel is ellátták. Egy munkaállomás vagy otthoni számítógép sztereó hangjainak visszaadására vagy MP3-lejátszásra azonban bőséggel megfelelnek képességei. A külső tápegységgel és fixen bekötött hangkábelekkel érkező hangfal alapszolgáltatásai a puszta hangerő-szabályozás (no meg a ki-be kapcsolás) mellett egy fülhallgató csatlakoztatására korlátozódnak, utóbbi természetesen némítja a hangszórókat, így éjszaka senkit sem zavar, ha szól a gép.

A hivatalos adatok szerint a 6 watt csúcsteljesítményre képes hangrendszert igazán érdekessé extra szolgáltatásai teszik. Azon túl ugyanis, hogy az MMS 223 hangszóró, egyben önálló FM rádió is, sőt a kerek LCD kijelzőjén az idő múlását analóg órák mintájára, mutatókkal jelző digitális óra található. Utóbbi funkcióját tényleg csak az üveggyöngy kategóriába lehet sorolni, mert igazán hasznos akkor lehetne, ha ki-be kapcsolható háttérvilágítással, esetleg ébresztő funkcióval is felszerelték volna.

Rádiója azonban egy kellemesen érzékeny vételi képességű készülék – mondjuk külső antennacsatlakozó híján erre szükség is van. Helyes kis csúszkával lehet keresgélni az adókat.
A munka közbeni háttérrádiózás kedvelőinek rövid úton szimpatikussá váló darab. Szerkesztőségünkben gond nélkül megtalálták vele kedvenc adóinkat, és élvezhető minőségben sikerült is ráhangolódni adásukra.
Nem kell kompromisszumokat kötni a PC hangjainak megszólaltatása és a rádióhallgatás között sem, mivel a külön gombbal ki-be kapcsolható rádióvevő mellett nem némul el a vonalszintű bemenet sem. Így az e-mail érkeztét jelző hangüzenetet akkor is hallhatjuk, ha éppen a vízállásjelentés hihetetlen izgalmaiban mélyedünk el az ebédszünet levezetéseképpen – és persze a rádióadás élvezetéről akkor sem kell lemondanunk, ha számítógépünket elküldjük a fészkes shut downba.

» Rádió, hangszóró, óra... De nem a Sokol-korszakot idézi

- Bruttó ár: **9990 Ft**
- Forgalmazza: **Multimedia.hu**
  ☎ 463-9030; www.multimedia.hu/
- **www.consumer.philips.com**

CSUKLÓRA CSATOLHATÓ ZENEKAR Nem a Scott találta ki az órába épített USB adathordozót, de még csak az MP3-lejátszót sem ők építették először az így megszületett szerkezetbe. Szó szerint kézenfekvő, hogy az általában kézen fekvő (na jó, hordott, csak úgy nem hangzik jól) órát másra is használatba vegyük. Az viszont kétségtelenül a Scott tervezőinek érdeme, hogy az ő implementációjukban megszületett darab, bár kecsességgel és könnyedséggel aljasság lenne megvádolni, jól hordható, használható, sőt geek szemmel nézve felettébb csinos kütyü lett.

A Scott MW 95 FX átlagos búvárórákhoz hasonlatos kialakításának szépségéről felesleges vitázni, ez ízlés kérdése, mindenesetre egy emberes férfikaron egyáltalán nem tűnik bumfordinak. A többségében gumiburkolatú, kis részében rozsdamentes acél házban lakó szerkezet a gyártó állítása szerint ütésálló (ezt nem teszteltük), viszont búvárkodni semmiképpen ne induljunk vele: a szép nagy rések miatt ugyanis egyáltalán nem vízálló.

Az első és egyben legnagyobb rés az USB csatlakozó, ami a szíj felső részében szépen elrejtőzve várja, hogy szükség legyen rá, és akár egy számítógéphez, akár a mellékelt tápegységhez csatlakoztassuk vele az órát. Számítógéphez kapcsolva nemcsak file-okat lehet ide-oda másolni az óra és gép között, de akkumulátorát is szorgosan tölti. A teljes töltéssel megközelítőleg hat-hét órát működik a 128 Mbyte kapacitású tároló, így a rajta lévő MP3-as vagy WMA zenét nagyjából kétszer lehet lejátszani. Az időmérő független ettől az akkumulátortól, így óraként továbbra is használt lehet venni.

A lejátszó visszajelzője roppant látványos. Az analóg óra számlapjának órapontjai alatt színes, tűhegynyi LED-ek jelzik a bekapcsolt állapotot, a lejátszást, az equalizer típusát vagy a felvételkészítést – hiszen ez utóbbira is módot ad a beépített kondenzátormikrofon.

A zenélő órához persze kell fülhallgató is, amit gondosan mellékelnek a csomagban. És a sok dicséret után itt egy kis feddésnek kell következnie: az teljesen érthető, hogy nem mini, hanem micro jack csatlakozót használtak a tervezők, de ezzel kicsit megnehezítették azok dolgát, akik más fülhallgatóra vágynak, ahhoz ugyanis mindenképpen be kell szerezni egy átalakítót. A fülhallgató egyébként nem rossz hangú, de a felsőbb hangtartományokban kicsit élesen szól.

» Férfias viselet – nőies funkciógazdagság

Kezelése nem ördöngösség, hiszen az öt, lenyomást és nyomva tartást más-más parancsként értelmező gombon szépen el van osztva a ki-be kapcsolás, az üzemmódváltás, a hangerőszabályzás, a számléptetés stb.

A lejátszható zeneszámokat akkor is felismeri az óra rendszere, ha nem a gyökérkönyvtárba kerülnek, a lejátszás sorrendje pedig a könyvtárak, és azon belül a zeneszámok file-nevének ábécérendje lesz.

Óraként teljesen átlagosan teszi a dolgát, és bár kétségtelenül nem egy Schafhausen, de egy hét alatt fél percnél kevesebbet késett a szerkesztőségünkben vendégeskedő modell. Arról pedig, hogy sötétben is tájékozódni tudjunk az időről, a fényét viszonylag sokáig őrző, az órapontokra és a mutatókra felvitt fluoreszkáló festék gondoskodik. FM

- Bruttó ár: **35 400 Ft**
- Forgalmazza: **Videomax Kft. ☎ 363-1699**
- **www.audioscott.com**

A virtuális valóság ábrándja szinte minden játékos lelkületű ember titkos vágyálmában szerepel. Közel 10 éve annak, hogy az akkoriban megrendezett Compfair kiállításon először láthattuk a képzelt valóság első jeles képviselőjét, a VFX-1 névre keresztelt, fejmozgás-érzékelőkkel ellátott sisakot.

Kézzelfogható virtuális élmény

Tinman (tinman@ipma.hu)

Akkori forintban mért negyedmilliós ára miatt nemhogy hazánkban, de máshol sem sikerült a VFX-nek gyökeres változást hozni az átlagos játékos életébe. A hadászatban, tervezésben, gyógyászatban egyes helyeken már korábban is alkalmazták a három dimenzió szinte végtelen szimulációs lehetőségeit. A folyamat nem állt meg, a VR (virtual reality, virtuális valóság) világ eszközeinek ára egyre inkább csökken. Emlékezzünk csak az 5-6 évvel ezelőtt az Asus videovezérlők mellé csomagolt különleges szemüvegre.

Mára a piac olyan stádiumba ért, ahol már nem csak az elit réteg kiváltsága lehet egy-egy ilyen különleges kiegészítő, hanem a szűkebb pénztárcájú átlagember is könnyedén kielégítheti ilyen irányú vágyait. Pár számmal korábban beszámoltunk a visszaható (force feedback, FF) technológiáról, mely hű társunkká szegődött a mindennapok játékvilágában. Aki ennél is szeretne közelebb kerülni valamelyik mesterséges világhoz, az gyorsan megkedveli majd az Essential Reality P5 névre keresztelt virtuális kesztyűjét.

ELM STREETES KÜLLEM, HIGH-TECH BELBECS Ha Fredy Kruegernek van számítógépe, akkor biztos vagyok benne, hogy a lelkes vásárlók közül ő volt az első, aki beszerzett egy ilyen kézrevalót :-). Komolyra fordítva a szót, ez az eszköz meglehetősen merevre, robusztusra sikeredett. A csomagolás ne ijesszen meg senkit, nem kis darabbal van dolgunk. Az alapkiszerelésben találunk egy infravörös érzékelőt, magát a kesztyűt, USB kábelt, telepítő CD-t, valamint két, teljes verziójú (Hitman 2, Tiger Tank) és egy demo játékot (Beach Head 2002). A hardver feltelepítése nem okozhat különösebb problémát, de arra feltétlenül ügyeljünk, hogy az érzékelő és a kesztyű összekapcsolását még a géppel való kapcsolat előtt ejtsük meg. A telepítés befejeztével kapunk egy, a rendszermemóriában állandóan futó alkalmazást, melynek segítségével bármikor könnyen elvégezhetjük a nekünk tetsző kalibrációs és egyéb beállításokat. A kesztyű használatakor figyeljünk arra, hogy ne legyen közvetlen fényforrás, avagy tükröző felület az érzékelés terében, ebben az esetben ugyanis pozicionálási nehézségek léphetnek fel.

»info

- www.vrcenter.hu
- info@vrcenter.hu

» A maga meztelenségében

Az infraérzékelő az eszközön található jelzőpontok révén képes megállapítani (60 Hz-es frissítés mellett), hogy kezünk éppen hol helyezkedik el a térben. Nemcsak a vízszintes és függőleges irányt képes megkülönböztetni, hanem mélységet és magasságot is érzékel. A gépünknek USB kábelen közvetíti a koordinátákat, és külön ki kell emelnünk, hogy az infraérzékelő semmilyen más áramforrást nem igényel. Kényes kérdés az ilyen eszköznél a pontosság. Nos, a helyzet papíron sokkal szebb, mint a valóságban. A hivatalos specifikációk szerint az érzékelő 91 cm távolságból 0,3 cm-es felbontással képes dolgozni, míg ugyanekkora távolság esetén a készülék pontossága 1,25 cm.

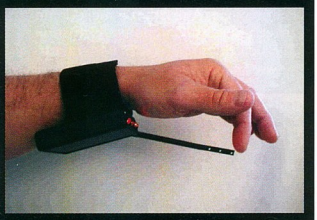
Sajnos a valóságban – főleg a fényviszonyoktól függően – picivel rosszabb a helyzet. A teszt során többször szembesülnöm kellett azzal a problémával, hogy viszonylag gyorsabb mozdulatok következményeként az érzékelő mintha feladná a harcot, és a képernyőn látható kurzor centimétereket ugrik. Az ujjmozdulatok terén már sokkal jobb a helyzet. A műmancs pontos kalibrációját követően, a gumipántokba épített érzékelőszálaknak hála, az igazán finom mozdulatokkal sem lesz különösebb gondunk.

» Virtuális játékbarlang :-)

ALKALMAZÁSOK Mivel a P5 érzékenysége még egy golyós egérét sem közelíti meg, ezért Autocad, 3D Studio Max, LightWave stb. kaliberű szoftverek alatti alkalmazását jobb, ha elfelejtjük. Ha viszont „durvább" munkákhoz – Paint, Photoshop, esetleg Corel alatt – szeretnénk használni, családi és egyéb fotók montírjához, akkor egészen jól ellehetünk vele. Ettől függetlenül senki ne próbáljon pixelpontosságú műveletekbe fogni, mert erre az eszköz nem alkalmas. Mivel egérként is használhatjuk, ezért internetezésre, felületesebb audiomunkákra esetleg alkalmazható. Nagyon fontos, hogy az érzékelőt olyan pozícióba helyezzük, hogy kezünket ne kelljen túlságosan felemelnünk. Egy idő elteltével amúgy is szembesülünk azzal, hogy le kell vennünk a VR Glove-ot, mert kezünk a szokatlan tartás miatt gyorsan elfárad.

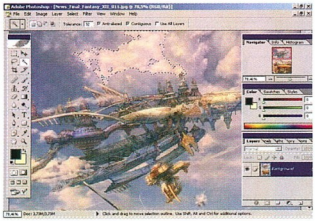
Képzeld el, hogy éppen kedvenc karosszékedben ülsz, és tévéadást, DVD filmet vagy éppen videót szeretnél nézni. Sehol sem találod a távirányítót, mégis képes vagy egyetlen apró mozdulattal bekapcsolni a készüléket, vagy csatornát váltani. Aztán eszedbe jut, hogy fontos e-mailt vársz valakitől, ezért a számítógép felé fordulsz, és megnézed, érkezett-e új üzenet – persze mindezt egér és billentyűzet használata nélkül megoldani nem egyszerű. Nos, a Lightglove tudja a megoldást. Ezzel a pillekönnyű készülékkel mindenféle vezeték, vagy akár az infravörös érzékelő korlátozott lehetőségei nélkül, szinte mindenféle szórakoztatóelektronikai eszközt képes leszel irányítani.

Első különlegessége, hogy nem a kézfejünkön, vagy ujjainkon kell viselnünk, hanem a csuklónkon. A kezünk, illetve ujjaink mozdulatait fényjelek vagy rádiójelek közvetítik a számítógépbe. Az az igazán döbbenetes, hogy egy speciális szoftver segítségével akár a levegőben is gépelhetünk. Az egérhelyettesítő funkció sem maradhatott ki a készülék repertoárjából, így elképzelhető az, hogy egyik pillanatban kedvenc zenéink közül válogatunk, míg a másikban már az interneten böngészünk úgy, hogy szinte meg sem mozdulunk.



A Lightglove csapata három változatot igyekszik piacra dobni. Az Alpha a megszokott infravörös érzékelők segítségével, PS/2 porton keresztül veszi fel a kapcsolatot gépünkkel. A második, a Beta már a sokkal használhatóbb rádiós kapcsolattal, USB csatolófelületen keresztül kommunikál, míg a harmadik, Omega névre keresztelt eszköz igazi nagyágyú. Itt már lézerfény segítségével oldották meg a vezeték nélküli adatátvitel problémáját, valamint egy sokkal kisebb és könnyebb készülék tartozik a csomaghoz. Míg az első két esetben ceruzaelemek szolgálják ki a hardver energiaigényét, a harmadik típus már lítium-ionos elemekkel, és töltővel kerül kereskedelmi forgalomba.

JÁTÉKOK A kifejezetten szórakoztató célokra szánt P5-öt játékokkal kipróbálva sokkal jobb képet tár elénk. Elsőként meg kell említenem a telepítő CD-n található Air Lock szoftvert, melyben egy cső belsejében pattogó labdákat kell időre elkapnunk. A játék alapötlete rém egyszerű, de társaságban kifejezetten jó mókává válhat.



» Photoshop alatt egész jól használható az Essential remeke

A virtuális kesztyű mellé csomagolt két játékszoftver közül elsőként a Tiger Tanket próbáltuk ki, de az irányítás annyira barátságtalannak bizonyult, hogy úgy éreztük, ezzel a játékkal kár is próbálkoznunk. A Hitman 2 alapvetően kiváló termék, így izgalommal indítottuk el a játékot. Sajnálatos módon itt sem volt nagyobb szerencsénk. Már a telepítéssel meggyűlt a bajunk, ugyanis a papírtokba csomagolt CD felületén matt elszíneződés látszott, a

» A „bikabéka" még mindig tud újat mutatni

nehezen olvasható lemez miatt a telepítési idő 20 perc felettire sikeredett. Egyórányi próbálkozás után már ráéreztünk az irányítás sajátosságaira, mellyel különösebb gond nem adódott – egészen addig, amíg az események fel nem gyorsultak.

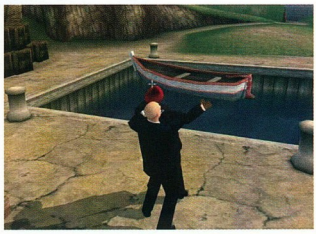
Az igazi csemege és öröm a Black & White alapjáték és kiegészítő képében érkezett el hozzánk. Egy javítófile feltelepítése után ez a játék kifejezetten támogatta az Essential Reality termékét, így elvárásaink magasabbra szöktek. Végre nem kellett csalódnunk. A program menüjében finomhangolhatjuk az eszköz érzékenységét, ráadásul a „tutorialt" kifejezetten a P5-tulajoknak írták. Szinte pillanatok alatt természetessé vált az, amitől eddig annyira idegenkedtünk. Szárnyalva forgattuk a teret, gyűjtöttük a fát, varázsoltunk és terelgettük alattvalóinkat. Kifejezetten jó móka – Harry Potter módjára – az ujjainkkal varázsolni. Ezt követően jöttek az RTS játékok: Command & Conquer-epizódok, Kohan, Starcraft, Warhammer, Warcraft

» Ez pontosan olyan játék, mellyel nem az igazi a VR Glove

stb., és a kezdeti keserű szájízt végre az öröm órái váltották fel, hiszen eszmélettelen nagy élmény orkjainkkal „kézjelekkel" kommunikálni. A kalandjátékokkal szintén kellemes tapasztalatokat sikerült szerezننünk. Kate Walker (Syberia 1-2) kalandjait ily módon átélni sokkal közvetlenebb és élvezetesebb volt, mint anno egeret használva.

SEMMI FPS, SEMMI PERGŐS AKCIÓ

A végére hagytuk az igazi nagy durranást, az FPS műfajt. Jól tettük. A Half-Life 2 első pár perce (amíg nem keveredünk zűrbe) egészen jól zajlott, de az első ütésváltás után pillanatokon belül elhláloztunk. A Far Cry tesztelése során, amíg lopakodni és „távgyilkolni" kellett, jobb volt a helyzet, de ha a 10 méteres lélektani határ közelébe jutott valaki, akkor a küzdelem kimenetele nem volt kétséges.



» Ez még könnyen ment, de később már esélytelen a harc

Így arra a következtetésre kellett jussunk, hogy a P5 VR Glove tökéletesen alkalmas társaságban a hangulat fokának emelésére, egyjátékos üzemmódban használva szinte mindegyik stratégia, illetve RTS-játék hasznos kiegészítőjévé válhat, de semmilyen típusú akciójáték mellé nem ajánlott. Hasznos társ lehet gyerekek számára, akik ismerkedni szeretnének a virtuális valóság világával, valamint a némi kreativitással megáldott átlagemberek is bátran tehetnek vele egy próbát.

Végezetül köszönjük a VR Center online shop támogatását.

Amióta a jó öreg PATA szabvány mellé megérkezett az új trónkövetelő, a SATA, komoly dilemma elé kerül az, aki új gépet vásárol vagy a régit bővíti: melyik csatolófelületű merevlemezt válassza fő rendszerlemezének. Nos, a tesztünkben és elméleti kitérőnkben erre próbáltunk választ találni.

Nagyobb cache-t vagy gyorsabb csatolót?

Csontos Gyula

A jó választás elősegítéséhez kipróbáltunk hat merevlemezt, a társaság fele PATA, vagyis párhuzamos ATA, a másik fele pedig Serial ATA felületű (a csatolófelületekről bővebben lásd keretes írásunkat). A jellemzők közül kiemelendő még a gyorsítótár mérete, ami négy lemeznél 8 Mbyte, két lemeznél 2 Mbyte volt. Ugyanazoknak a nehézségeknek tettük ki őket, bitek jöttek-mentek rajtuk, az olvasófejek csak úgy ugráltak szektorról szektorra. Megmértük őket néhány, mindenki által elérhető tesztprogrammal, hogy a jobb összehasonlítás végett bárki összevethesse az adatokat az otthoni rendszerének teljesítményével is.

» Maxtor DiamondMax Plus 9

VÁGJUNK BELE! A Maxtor DiamondMax Plus 9 lemezek 60, 80, 120, 160 és 200 Gbyte-os változatban kerülnek forgalomba, az interface lehet ATA133 és SATA. Emellett eltérő lehet a lemezek cache-ének mérete is: ez vagy 2, vagy 8 Mbyte. A tesztben szereplő 80 Gbyte-os SATA és 120 Gbyte-os PATA lemeznek is 8 Mbyte-os cache-e volt. A HD Tach tanúsága szerint ezek a lemezek produkálták a legrosszabb véletlen elérési időket, ennek ellenére jó eredménnyel zárták a többi tesztet, az FC-Testben például a SATA-s Maxtor vitte el a pálmát.

A Samsung SpinPoint merevlemezei saját fejlesztésű zajcsökkentő technológiát használnak. A Samsung Electronics oldalán ezt olvashatjuk róluk: „Észre sem lehet venni, hogy működik!" A merevlemezekben a NoiseGuard és SilentSeek technológiát, valamint folyadékkenésű dinamikus csapágyrendszert használnak – tapasztalatunk szerint eredményesen. A SilentSeek a rezonancia által gerjesztett rezgéseket próbálja minimalizálni új keresési mozgásminták alkalmazásával, amivel csökkentették a

Tesztkonfiguráció

Abit IT7-MAX 2 alaplap, 2 GHz-es Intel Pentium 4 processzor, 512 Mbyte memória, Abit Siluro GeForce4 Ti4600 videokártya 128 Mbyte memóriával, Enermax táp. A teszthez a merevlemezeket a Bluefish Computers biztosította.

➲ Bluefish Computers ☎ **814-11-11; www.bluefish.hu**

A PATA ÉS SATA REJTELMEI

A párhuzamos interface, a PATA (Parallel ATA vagy Ultra ATA, de nevezik ATA 100/133-nak, IDE-nek és EIDE-nek is) még ma is a legelterjedtebb csatolófelület merevlemezekhez. Ezt a felületet mintegy 17 éve használják a számítógép-tulajdonosok – a szabvány ez idő alatt persze átesett néhány kisebb-nagyobb módosításon. A manapság támasztott követelményeknek azonban egyre kevésbé tud megfelelni. Bemutatásakor hatalmas előrelépést jelentett az addigi megoldásokhoz képest, mivel lehetővé tette, hogy magába a meghajtóba építsék a vezérlő elektronikát, és így sokkal egyszerűbb alaplapi vezérlőket lehetett építeni, és nem volt szükség a drága kiegészítő kártyákra. Elterjedését segítette, hogy könnyen kezelhető és konfigurálható, olcsó megoldást jelentett.

A SATA szabványt a több mint 80 céget tömörítő Serial ATA Working Group fejlesztette ki (tagja többek közt az Intel, a Seagate, a Maxtor, a Dell és az APT Technologies is). A Serial ATA (SATA) a legújabb ATA felület, a PATA kiváltására tervezték. A Parallel ATA egyik nagy problémája, hogy a legnagyobb adatátviteli sebessége 133 Mbyte/s, amely a közeljövőben megjelenő egyre gyorsuló merevlemezek sávszélesség-igényét nem tudja kiszolgálni. A Parallel ATA sebességének növeléséhez azonban egy új szabványt kellett kidolgozni, hiszen az a felépítéséből következően elérte teljesítőképességének határát. A másik probléma az, hogy a csatoló 5 V-os jelszintet használ, amit az eljövendő gyártástechnológiák már nem támogatnak, szemben a SATA 0,25 V-jával. A Serial ATA-ban sok tartalék rejlik. A szabvány 150 Mbyte/s-os adatátviteli sebességre képes, de már készen áll a Serial ATA II is, aminek a maximális sávszélessége 300 Mbyte/s.

A Serial ATA végre elhozta a desktop számítógépek világába a Hot Swap technológiát (működés közben cserélhető meghajtók). Ezt ugyan az SCSI szabvány korábban is lehetővé tette, de jóval drágábban. Ma mindez már a mindennapok része, ugyanúgy, mint a RAID alrendszerek létrehozása.

A SATA a gépek kábelezésében is hozott újdonságot. A PATA kábelekkel nehézkes beszerelni meghajtókat. Ráadásul ezek a széles szalagkábelek szinte megakadályozzák a hő elvezetését a gépházból. Ezzel szemben a SATA kábelek vékonyak, és akár 1 méter hosszúak is lehetnek, kezelésük lényegesen egyszerűbb. Hátrányuk, hogy egy kábelre és csatlakozásra csak egy lemezt rakhatunk. Ezáltal nem kell megküzdenünk a Master/Slave beállítás problémáival, viszont a legtöbb alaplapon lévő két csatlakozó hamar elfogy.

Gyártó, típus	Maxtor DiamondMax Plus 9	Maxtor DimamondMax Plus 9	Samsung SpinPoint	Samsung SpinPoint	Seagate Barracuda	Seagate Barracuda
Típusszám	6Y120P0	6Y080M0	SP0802N	SP0812C	ST3120026A	ST3120026AS
Névleges kapacitás	120 Gbyte	80 Gbyte	80 Gbyte	80 Gbyte	120 Gbyte	120 Gbyte
Gyorsítótár mérete	8 Mbyte	8 Mbyte	2 Mbyte	8 Mbyte	2 Mbyte	8 Mbyte
Csatolófelület	PATA	SATA	PATA	SATA	PATA	SATA
Ár	17 490 Ft	15 365 Ft	16 865 Ft	18 990 Ft	17 865 Ft	21 115 Ft
Garancia	1 év	1 év	3 év	3 év	1 év	1 év
Mérési eredmények						
HD Tach 3.0.1 quick bench						
Véletlen elérés	14,2 ms	15,1 ms	13,6 ms	13,8 ms	15,5 ms	12,7 ms
CPU-használat	4%	5%	8%	7%	4%	5%
Átlagos olvasási sebesség	48,8 Mbyte/s	48,9 Mbyte/s	50,1 Mbyte/s	49,1 Mbyte/s	46,8 Mbyte/s	46,6 Mbyte/s
SiSofware Sandra 2005 Lite Drive Index	50 Mbyte/s	50 Mbyte/s	50 Mbyte/s	49 Mbyte/s	49 Mbyte/s	48 Mbyte/s
FC-Test						
2 vob file másolása (2 Gbyte)	39,8 s	39,2 s	41,1 s	37,2 s	40 s	42,1 s
Átlagsebesség	51,3 Mbyte/s	52,2 Mbyte/s	49,7 Mbyte/s	54,1 Mbyte/s	50,7 Mbyte/s	48,6 Mbyte/s
2684 file és 170 mappa másolása (3,1 Gbyte)	85,4 s	74,3 s	89,5 s	82,2 s	96 s	92,2 s
Átlagsebesség	36,9 Mbyte/s	42,4 Mbyte/s	35,2 Mbyte/s	38,4 Mbyte/s	32,8 Mbyte/s	34,2 Mbyte/s
PCMark04						
XP startup	8,5 Mbyte/s	7,6 Mbyte/s	7,6 Mbyte/s	7,7 Mbyte/s	8,2 Mbyte/s	8,0 Mbyte/s
Application Loading	6,6 Mbyte/s	6,2 Mbyte/s	6,1 Mbyte/s	6,9 Mbyte/s	5,8 Mbyte/s	6,8 Mbyte/s
File Copying	35,8 Mbyte/s	33,8 Mbyte/s	34,8 Mbyte/s	37,5 Mbyte/s	19,8 Mbyte/s	30,9 Mbyte/s
General HDD usage	5,4 Mbyte/s	5,1 Mbyte/s	4,6 Mbyte/s	5,5 Mbyte/s	4,5 Mbyte/s	5,6 Mbyte/s
PCMark Score	4676 pont	4313 pont	4290 pont	4641 pont	3759 pont	4514 pont

pozicionálási és fejbeállítási időt is. A NoiseGuard újratervezett meghajtómotorokkal segíti a zaj csökkentését. A Samsung SpinPointok 60, 80, 120 és 160 Gbyte-os változatban kaphatók.

A tesztben szereplő két 80 Gbyte kapacitású Samsungnak eltérő méretű a gyorsítótára: a SATA csatolójúé (SP0812C) 8 Mbyte, a PATA csatolójúé (SP0802N) pedig csak 2 Mbyte. A szintetikus tesztek, például a HD Tach szerint szinte nincs érzékelhető sebességbeli különbség közöttük, az FC-Test viszont annál jobban példázza a cache méretének fontosságát. A Samsung SATA lemeze a Maxtor utáni helyen végzett az apró file-ok másolásában, és győzött a nagy file-ok rögzítésében.

Jó ideje a Seagate gyártja a legcsendesebb merevlemezeket, amivel sok felhasználó szimpátiáját elnyerte. A 7200.7-es sorozat öt méretben (40, 80, 120, 160 és 200 Gbyte), összesen tizenegy változatban kapható. A tesztben szereplő SATA csatolójú ST3120026AS-ben 8 Mbyte cache, a PATA csatolójú ST3120026A-ban pedig 2 Mbyte van. A tesztekben mindkét merevlemez gyengén szerepelt – hiába, a halkszavúságot valahol meg kell fizetni.

A MÉRÉSEK A teszteléshez használt programok közül a valós élethez legjobban hasonlító környezetet az FC-Test program adja. Ezzel a merevlemezen már meglévő file-okból hozhatunk létre mintákat, amiket a tesztelendő céllemezre másolunk. Egy sor fontos adatot közöl: megadja az átmásolt minta méretét, a másolás időtartamát és átlagsebességét. A program által végzett műveletek lényegében egy felhasználó mindennapi tevékenységét szimulálják. Ebben a tesztben nagyon jól teljesített a Maxtor mindkét lemeze és a Samsung Serial ATA-s változata.

A gyorsítótár mérete az FC-Testben meghatározónak bizonyult. Nem így a szintetikus tesztprogramoknál! Ez okozta azt, hogy a szintetikus méréseknél nagyon együtt maradt a mezőny. A SiSofware Sandra 2005 Lite Drive Indexében például 1 Mbyte-os szóráson belül maradt mindegyik meghajtó, ami azért is érdekes, mert az FC-Testtel végzett méréseknél a két szélső érték között közel 10 Mbyte különbség volt. A mérések tehát azt mutatják, hogy aki csak teheti, 8 Mbyte-os gyorsítótárral bíró merevlemezt vásároljon, ez mindenképpen kifizetődőbb.

» Samsung SpinPoint

» Seagate Barracuda

És végül nézzük a bevezetőben feltett kérdést! PATA vagy SATA merevlemezt érdemes venni? Nos, első ránézésre könnyű megadni a választ: akinek az alaplapján csak PATA csatlakozók vannak, az vegyen PATA lemezeket, akién viszont van SATA csatlakozó is, az vegyen SATA lemezeket. Félretéve a tréfát, a mérésekből egyértelműen az derült ki, hogy nincs érzékelhető sebességkülönbség a két csatolófelület között. Itt természetesen nem az elméleti adatátviteli sebességek közti különbségre gondolunk (133 és 150 Mbyte/s), hiszen egyelőre nem a csatoló jelenti az adatátvitelben a szűk keresztmetszetet, hanem maga a merevlemez, amely nem is tudja kihasználni a csatolók nyújtotta lehetőségeket. A jövő azonban egyértelműen a SATA-é, amit az is bizonyít, hogy már megjelentek az első SATA csatolójú DVD-írók is. Tehát a végső konklúzió: SATA merevlemez 8 Mbyte gyorstárral! PCM

»infó

- www.maxtor.com/
- www.seagate.com/
- http://product.samsung.com/

Nem csak a 20 felettieké a világ

Igazán nagy hírverés, néha botrányoktól sem mentes figyelem a videokártyák csúcsmodelljeit szokta övezni. Pedig akadnak szép számmal, akik nem éreznek zsigeri késztetést egy-egy ilyen „százezres" hardver beszerzésére. Ám mivel a mennyiségi eladással szerezhető bevétel legalább olyan fontos a kártyagyártóknak, mint a csúcsmodellek darabonként – alig valamivel – nagyobb haszna, ebben a kategóriában is folyamatosan megújuló, versenyképes kínálattal sietnek a vásárolói igények elé.

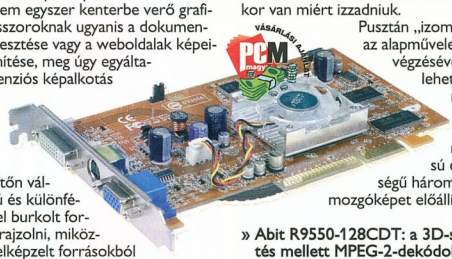
Branyiczky Gábor

Tesztünk kátyái nagyjából negyedannyiba – vagy valamivel még kevesebbe – kerülnek, mint a csúcsmodellek, ám tudásuk, teljesítményük jóval több, mint az álommodellek képességeinek negyede. Hiszen a hardvergyártás nem úgy néz ki, mint a kenyérsütés, négyszer annyi szilíciumot használva ugyan négyszer akkora chipet kapunk, de azzal nem „lakatunk jól" egy négyszer olyan „éhes" grafikai alkalmazást.

És ha már itt tartunk, nevezzük is nevén ezt a „grafikai" alkalmazáscsoportot. Nem más ez, mint a játék, hiszen a PC-piac otthoni gépekbe szánt videokártyáinak az igazán komoly kihívást az esetek 99 százalékában a játékok jelentik. A célirányos matematikai műveletek terén a központi processzor műveleti sebességét nem egyszer kenterbe verő grafikai célprocesszoroknak ugyanis a dokumentumok szerkesztése vagy a weboldalak képeinek megjelenítése, meg úgy egyáltalán a kétdimenziós képalkotás nem jelent különösebb megterhelést. Ellenben mikor a sík megjelenítőn változatos alakú és különféle felületekkel burkolt formákat kell kirajzolni, miközben még az elképzelt forrásokból beeső és a néző szemébe visszaverődő fény jellemzőit is ki kell számolni, hogy minden elem hihetően térbelinek tűnjön, akkor van miért izzadniuk.

Pusztán „izomból", vagyis az alapműveletek gyors elvégzésével, ha nem is lehetetlen, de roppant költséges lenne valós időben nagy felbontású és részletességű háromdimenziós mozgóképet előállítani. Többféle módszert lehet azonban segítségül hívni. Egyrészt megoldható az azonos műveletek párhuzamos végrehajtása. Emellett speciális, több lépcsőt egyetlen ciklusban elvégző utasításokat, valamint a feladatok gyors megvalósítására alkotott algoritmusokat is lehet használni. Az elsőként a csúcskártyákban alkalmazott technológiák aztán viszonylag gyorsan megjelennek az alacsonyabb árkategóriájú eszközökben is, persze ott nem akkora sebességgel, sávszélességgel stb. Ezért van az, hogy a videovezérlők között nem figyelhető meg a CPU-kra jellemző tendencia, mikor is az x. hónap csúcsmodellje fél év múlva már a középkategóriában, egy év elteltével pedig a belépőszintű alakatrészek között található meg. A videokártyák messze nem „élnek" olyan sokáig, mint a processzorok, de azoknál valamivel jobban tartják induló árukat.

Azt persze botorság lenne hinni vagy elvárni, hogy egy negyedáron beszerzett kártya ugyanazt fogja nyújtani, mint egy csúcsmodell. Arra viszont bőséggel megfelelnek a lottónyeremény nélkül is finanszírozható típusok, hogy



» Abit R9550-128CDT: a 3D-s megjelenítés mellett MPEG-2-dekódolásban is hathatósan segít

TESZTPROGRAMJAINK

Ha már vízválasztó a Pixel Shader 2.0 (lényegét magyarul talán az „elemi képpontárnyékoló 2.0" kifejezéssel tudnánk visszaadni), akkor természetesen a nemrégiben megjelent 3DMark05 jut elsőként az egyszeri teszter eszébe. Azonban a Futuremark – jó szokásához híven – nem az aktuális kártyákhoz, még csak nem is a csúcsmodellekhez, sokkal inkább az elkövetkező generációk teljesítményéhez igazította programját, így az nemcsak használja, de meg is követeli a Pixel Shader 2.0 jelenlétét. Márpedig ezen az akadályon tesztalanyaink többsége fennakad, így a sorozat korábbi verzióit is csatarendbe állítottuk.

A koncentrált, 3D-s feladatokra épülő kártyanyúzás mellett jó összevetési alapot adnak a PCMark04 pontszámai, abban a tekintetben, hogy egy adott videovezérlő milyen hatással is van a konfiguráció egészének teljesítményére.

Tesztprogramok ide, mérési rendszerek oda, nem hiányozhatnak a valós játékokkal mért eredmények. Így esett a választásunk a kissé koros Unreal Tournament 2003 demójára. Ennek motorját a mai napig sok FPS-ben használják, ugyanakkor nem csak a technika minden újdonságával felszerelt kártyákon fut. Az itt megjelenő adatok értelmezése messze a legegyszerűbb, ha ugyanis egy másodperc alatt legalább 23-24 képkocka váltja egymást a szemünk előtt, akkor már nem képek sorozatát, hanem mozgóképet látunk. Ennyivel tehát már biztosítható a megfelelő – bár messze nem tökéletes – játékélmény.

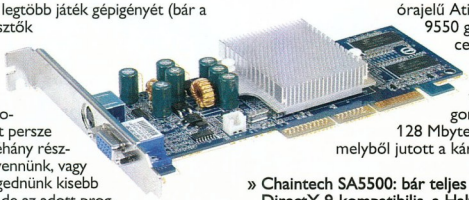
Mérési eredményeinket bárki összevetheti otthoni gépe teljesítményével, hiszen minden általunk is használt programnak van ingyenesen letölthető próbaváltozata vagy magáncélra díjmentesen használható verziója.

Gyártó, típus	Abit R9550-128CDT	Chaintech SA5500	Club 3D DeltaChrome S8	Club 3D GeForce MX4000	Club 3D Radeon 9250	Sapphire Radeon 9250	Sapphire Radeon 9550
Webcím	www2.abit.com.tw	www.chaintech-usa.com	www.club-3d.nl	www.club-3d.nl	www.club-3d.nl	www.sapphire-tech.com	www.sapphire-tech.com/
Műszaki adatok							
GPU	Ati Radeon 9550	Nvidia GeForce FX5500	S3 Delta Chrome S8	Nvidia GeForce MX4000	Ati Radeon 9250	Ati Radeon 9250	Ati Radeon 9550
Órajel	250 MHz	270 MHz	300 MHz	275 MHz	275 MHz	240 MHz	250 MHz
Memória	128 Mbyte	128 Mbyte	256 Mbyte	64 Mbyte	128 Mbyte	128 Mbyte	128 Mbyte
Csatoló	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x
Mérési eredmények							
3DMark05	879 3D mark	241 3D mark	driver hiba	nem fut	nem fut	nem fut	847 3D mark
3DMark 2003SE	2277 3D mark	1090 3D mark	2505 3D mark	165 3D mark	1198 3D mark	1208 3D mark	2185 3D mark
3DMark 2001SE	8491 3D mark	5475 3D mark	11 278 3D mark	3204 3D mark	7176 3D mark	7275 3D mark	8178 3D mark
PCMark04	4061 pont	3764 pont	4080 pont	3506 pont	3957 pont	3948 pont	4037 pont
Unreal Tournament 2003; HardOCP benchmark; 800x600							
– legkisebb (képkocka/s)	60,9	26,7	40,0	23,8	50,7	62,9	62,1
– átlag (képkocka/s)	177,6	79,7	163,1	70,0	133,3	140,4	175,5
– legmagasabb (képkocka/s)	802,1	749,4	679,4	771,3	638,4	574,0	797,6
Unreal Tournament 2003; HardOCP benchmark; 1014x768							
– legkisebb (képkocka/s)	26,9	18,6	30,9	15,0	45,0	21,8	29,2
– átlag (képkocka/s)	135,0	55,2	151,0	49,6	110,0	112,0	130,2
– legmagasabb (képkocka/s)	806,2	768,9	381,2	756,8	469,7	477,7	744,1
Kereskedelmi adatok							
Forgalmazó	Expert Computer ☎ 450-2430	Expert Computer ☎ 450-2430	Bluefish Computers ☎ 814-1111	Bluefish Computers ☎ 814-1111	Bluefish Computers ☎ 814-1111	Expert Computer ☎ 450-2430	Expert Computer ☎ 450-2430
Webhely	www.expert.hu	www.expert.hu	www.bluefish.hu	www.bluefish.hu	www.bluefish.hu	www.expert.hu	www.expert.hu
Ár (bruttó)	16 900 Ft	21 200 Ft	21 615 Ft	11 490 Ft	14 990 Ft	14 100 Ft	17 500 Ft
Garancia	3 év	3 év	2 év	2 év	2 év	2 év	2 év

kielégítsék a legtöbb játék gépigényét (bár a szoftverfejlesztők gyakran megelőzik a hardverfejlesztőket). Kompromisszumokat persze kell kötni, néhány részletet le kell vennünk, vagy meg kell elégednünk kisebb felbontással, de az adott program elfogadható sebességgel és minőségben fog futni. Jelenleg talán a Pixel Shader 2.0 technológiát és a Microsoft DirectX 9c-t követelő játékokat tekinthetjük vízválasztónak – ezek bizony már megjelentek, és egyre inkább otthon érzik magukat a gépekben.

A CSÚCSRA KELL TÖRNI? Ahogy a földrajzi magaslatok meghódítóit emberfeletti erőfeszítésre készteti pusztán az a tény, hogy ott van a hegy, úgy a számítástechnikai eszközök használói között is akadnak szép számmal, akik mindig csak a létező maximummal érik be. A játékok FPS-ek uralta világában a más stílusok után érdeklődők, illetve akik élvezetüket nem csak a legfrissebb megjelenésekben lelik – különösen, ha anyagi lehetőségeik is korlátozzák őket –, meg tudják találni a számukra megfelelő kártyát a „húszezres" kategóriában is.

ABIT R9550-128CDT A 3D-s grafikai funkciók mellett MPEG-2-dekódolásban is hathatós segítséget nyújt ez a kártya. A 250 MHz-es órajelű Ati Radeon 9550 grafikai processzor (GPU) hűtéséről ventilátor gondoskodik, a 128 Mbyte memória – melyből jutott a kártya mindkét oldalára – viszont bordákat sem kapott a hő könnyebb leadásához.



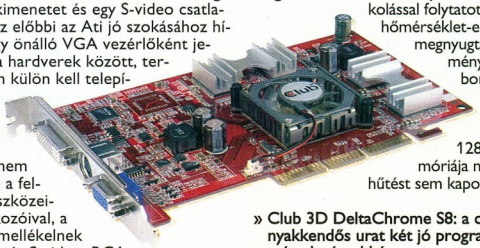
» Chaintech SA5500: bár teljes mértékben DirectX 9-kompatibilis, a Half-Life 2-höz gyengécske

A teljes magasságú kártya gyakorlatilag minden lehetséges kimenetet kínál, a 25 pólusú D-Sub VGA csatlakozó mellett digitális videokimenetet és egy S-video csatlakozót is. Az előbbi az Ati jó szokásához híven mintegy önálló VGA vezérlőként jelenik meg a hardverek között, természetesen külön kell telepíteni is. Arra az esetre, ha a kimenetek típusa nem esne egybe a felhasználó eszközeinek csatlakozóival, a dobozban mellékelnek DVI–D-Sub és S-video–RCA átalakítót.

Kellemes meglepetés a mai PDF-es, dokumentációspórolós világban, hogy nyomtatott kézikönyvet is kapunk. A mellékelt lemezre pedig nemcsak az Ati Catalist meghajtóprogram és bővítményei – no meg a kézikönyv PDF-ben –, hanem a PowerDVD 5.0 DVD-lejátszó program telepítőkészlete is felkerült.

A DirectX 9 teljes körű támogatása mindenképpen nagy előny, még akkor is, ha a kártyának leginkább a számításigényes funkciók végrehajtásakor támadhatnak problémái.

CHAINTECH SA5500 Első ránézésre elég bátornak tűnt a gondolat, hogy a 270 MHz-es órajelen dolgozó Nvidia GeForce FX5500 GPU hűtéséről csupán alumíniumborda gondoskodik, ám tesztjeink végeztével az óvatos megérintéssel kezdett, majd bátor megmarkolással folytatott manuális hőmérséklet-ellenőrzés megnyugtató eredményt hozott: a borda meleg volt ugyan, de nem forró! 128 Mbyte memóriája még ennyi hűtést sem kapott: borda



» Club 3D DeltaChrome S8: a csokornyakkendős urat két jó program teszi még elegánsabbá

Abit R9550-128CDT

⊕ MPEG-2-dekódolásra is alkalmas, aktív hűtésű GPU, sokféle kimenet, papíralapú dokumentáció.
⊖ A memóriamodulokon nincs semmiféle hűtés.

Chaintech SA5500

⊕ DirectX 9-kompatibilis; mellékelik hozzá az Adobe Photoshop Album SE-t; nyomtatott kézikönyv.
⊖ A GPU-n nincs aktív hűtés, csak elméletben. DirectX 9-es feladatoknál teljesen lelassul.

Club 3D DeltaChrome S8

⊕ 256 Mbyte memóriával gazdálkodhat; jó hűtési rendszer (a GPU aktív, a memóriamodulokon passzív); mellékelik a CyberLink WinDVD-t és WinDVD Creatort.
⊖ Csak CD-n, PDF formátumban kapunk hozzá kézikönyvet.

Club 3D GeForce MX4000

⊕ A tesztmezőny legolcsóbb kártyája.
⊖ Némileg elavult modell, csak PDF formátumú kézikönyvet kapunk, a hátlapon lévő memóriamodulokon nincs hűtő.

Club 3D Radeon 9250

⊕ Barebone-okba is szerelhető; félmagas hátlapot mellékelnek hozzá, hogy kisebb helyre is be lehessen szerelni.
⊖ Csak PDF formátumú kézikönyvet kapunk a CD-n, nem támogatja teljes egészében a DirectX 9-et.

Sapphire Radeon 9250

⊕ Hasonló teljesítményű, mint a Club 3D modellje.
⊖ Csak PDF formátumú kézikönyvet kapunk a CD-n; nem támogatja teljes egészében a DirectX 9-et.

Sapphire Radeon 9550

⊕ Kék LED-es világítású GPU-hűtő ventilátor; teljesen DirectX 9-kompatibilis.
⊖ Csak PDF formátumú kézikönyvet kapunk a CD-n.

nélkül álldogálnak a kártya mindkét oldalán a 128 bites buszon kezelt memóriamodulok.

A félmagas kártyán az analóg VGA (D-Sub) kimenete mellett egy S-video csatlakozót is találunk, amire leginkább televíziót kapcsolhatunk. Ehhez egy megközelítőleg másfél méteres S-video kábelt is mellékelnek.

Az Nvidia Detonator meghajtóprogramot hordozó telepítőlemezről még a Photosop Album SE alkalmazást is gépükre telepíthetik a felhasználók, ami nevéhez méltóan képnézegető és rendszerezőszoftver, megtoldva néhány korrekciós lehetőséggel. A kézikönyv itt is nyomtatott formában érkezik.

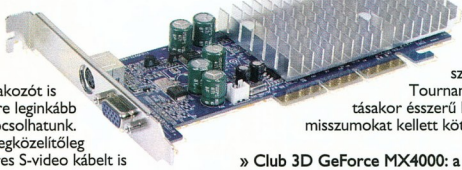
Gyakorlatilag támogatja a DirectX 9 minden funkcióját, de a 3DMark05 „játékdemói" közben gyakrabban láttunk 0-t a másodpercenként megjelenített képkockák számlálójában, mint egyéb értéket. Magyarul, ne ez legyen a Half-Life 2-höz átépítésre kerülő konfiguráció alapja.

CLUB 3D DELTACHROME S8 Az S3 DeltaChrome S8-ra épített kártya kissé kilóg a tesztmezőnyből, és elsősorban nem azzal, hogy majd kétezer forinttal fölé megy a húszezres küszöbnek, sokkal inkább a memória mennyiségével (256 Mbyte) és kivitelével. A kártya leginkább melegedő alkatrészei mind hűtést kaptak. A GPU ventilátoros aktív hűtést, míg a memóriák – engem az első pillantástól folyamatosan csokornyakkendőre emlékeztető – bordákat mind az elő-, mind a hátoldalon.

Analóg VGA és DVI csatlakozói mellett S-video kimenetet is kínál a kártya, ami mellé DVI–VGA és S-video–RCA átalakítót és mintegy másfél-két méteres RCA videokábelt is mellékelnek.

A kártyához két CD-t kapunk. Az egyiken az S3 meghajtóprogramja és a csak PDF formátumban elérhető felhasználói kézikönyv, a másikon a CyberLink WinDVD-je és WinDVD Creatora található. Utóbbival az otthoni felvételekből vagy egyéb videoanyagokból lehet DVD-t készíteni.

A tesztelés során érdekes problémába botlottunk, a DeltaChrome kártya és a 3DMark05 nem volt hajlandó együttműködni, annak ellenére, hogy a támogatott kártyatípusok között felsorolják, és a Pixel Shader 2.0-t használó játékok is futnak rajta. A hiba a grafikai elemek hiányos megjelenítésében, színhibákban, illetve a számítógép újraindulásában jelentkezett, így mérési eredmény nem született. Pedig az egyéb tesztprogramokkal és az Unreal Tournamenttel mért eredmények után itt is kedvező pontszámot vártunk. (Persze az Unreal Tournament futtatásakor ésszerű kompromisszumokat kellett kötni.)

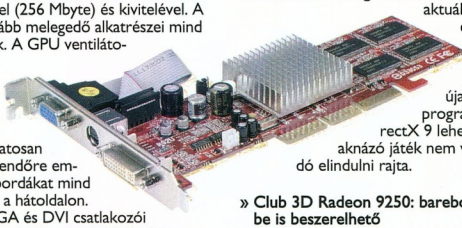


» Club 3D GeForce MX4000: a mezőny legolcsóbbja, de kissé már elavult

CLUB 3D GEFORCE MX4000 A félmagas kártya közel felét elfoglaló alumínium hűtőborda nemcsak a 275 MHz-es órajelen működő grafikai processzort, hanem az előoldalon elhelyezett memóriákat is hűti, a hátlapra került modulokat viszont csak a gépben kószáló szellő. A 64 Mbyte memóriával felvértezett kártyához analóg monitort, illetve S-video kimenetére tévékészüléket kapcsolhatunk. Az utóbbit a mellékelt átalakítóval RCA csatlakozóvá alakíthatjuk, amihez 1,5 méteres kábel is került a dobozba.

Az Nvidia Detonator meghajtó mellé tunningoláshoz használható szoftver is került a kézikönyvet PDF formátumban hordozó CD-re.

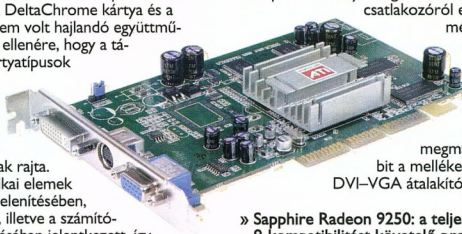
Tesztünk legolcsóbb kártyáját nem is egy, hanem inkább két generáció választja el az aktuális csúcsmodellektől, így nem meglepő, hogy a legújabb tesztprogram és a DirectX 9 lehetőségeit kiaknázó játék nem volt hajlandó elindulni rajta.



» Club 3D Radeon 9250: barebone gépekbe is beszerelhető

CLUB 3D RADEON 9250 A GPU-t csupán bordával, összesen 128 Mbyte kapacitású memóriamoduljait pedig a környező levegővel hűtő, félmagas lappal szerelt kártyát úgy alakították ki, hogy némelyik barebone konfigurációba is beépíthető legyen.

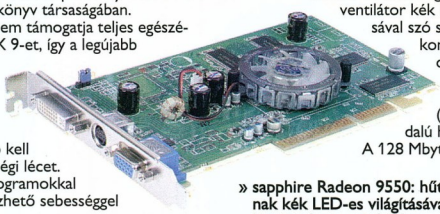
A dobozában egy félmagas hátlap is található, amire lecserélve a szabványost jóval kisebb helyre beszerelhető a kártya. A magas hátlapon fent helyet foglaló VGA (D-Sub) csatlakozóról ekkor természetesen le kell mondani, de az S-video kimenet és DVI csatlakozó megmarad. Utóbbit a mellékelt DVI–VGA átalakítóval minden



» Sapphire Radeon 9250: a teljes DirectX 9-kompatibilitást követelő programok nem futnak rajta

további nélkül lehet használni analóg megjelenítőhöz, de akkor sincs probléma, ha a tévé csak RCA csatlakozón fogad videojelet, hiszen ehhez is van átalakító, sőt még egy kábel is a dobozban. Telepítőlemezén a Club 3D Radeon drivere kapott helyet a PDF formátumú kézikönyv társaságában.

A kártya nem támogatja teljes egészében a DirectX 9-et, így a legújabb csúcsjátékok futtatásához – már ha lehetőséget adnak rá – jóval lejjebb kell tenni a minőségi lécet. Korosabb programokkal azonban élvezhető sebességgel boldogul.



» sapphire Radeon 9550: hűtőventilátorának kék LED-es világításával igazi látványelem a gépházban

SAPPHIRE RADEON 9250 A félmagas kártya 240 MHz órajelen üzemelő GPU-ját borda hűti, de a 128 Mbyte összkapacitású memóriamodulok nem kaptak hűtést.

VGA (D-Sub) és DVI csatlakozója mellett S-video tévékimenetet is kínál a hátlap. Utóbbihoz mellékelnek S-video–RCA átalakítót, ha viszont a DVI kimenetet kell D-Subra váltani, akkor külön kell vásárolnunk átalakítót. Telepítőlemezén az Ati Catalyst meghajtóprogramok mellett PDF formátumban találjuk a kézikönyvet.

A teljes DirectX 9-kompatibilitást megkövetelő programok igényeinek kielégítésére nem képes a kártya, de szerényebb követ elményeket támasztó alkalmazásokkal elfogadhatóan teljesít.

SAPPHIRE RADEON 9550 A grafikus processzor hűtéséről gondoskodó ventilátor kék LED-es világításával szó szerint emeli a konfigurációnak otthont adó számítógéphház fényét (igazán plexioldalú házba illene). A 128 Mbyte összkapacitású, az áramköri lap két oldalán elhelyezkedő memóriamodulokat viszont csak a házon átáramló levegő hűti.

Monitort D-Sub és DVI csatlakozón keresztül egyaránt képes meghajtani, de a kép tévékészülékre is küldhető az S-video kimeneten keresztül. Ha a tévén nem lenne ilyen csatlakozószabvány, a mellékelt S-video–RCA átalakítóval és az utóbbihoz passzoló kábellel lehet orvosolni a problémát. Kézikönyvét PDF formátumban olvashatjuk az Ati Catalyst meghajtóprogramot is tartalmazó CD-ről.

Összegzés

Tesztünkben győztes kihirdetését igazságtalannak tartanánk, hiszen az egymással összevetett kártyák között van – a mérési adatokban, de az árakban is jól látható – generációs különbség. Vásárlási Ajánlatot azonban nyugodt szívvel adhatunk, méghozzá az Abit R9550 128CTD kártyájának. Bár a mezőny másik Ati Radeo 9550-re épített kártyájával összehasonlítva a mérési eredményeikben – nem meglepő módon – a tesztprogramok hibahatárának is betudható eltérések mutatkoznak csupán, az Abit javára döntötte a mérleg nyelvét a DVI–VGA átalakító.

Végezetül pedig a védelmembe szeretném venni a leggyengébb eredményeket hozó, gyakorlatilag nem is egy, hanem inkább két generációval lemaradt Club 3D GeForce MX4000 kártyát. Azok, akik az FPS-től és egyéb akciójátékoktól sikongatós lábrázást kapnak, remekül elboldogulnak ezzel a tízezer forintnál alig drágább modellel.

A kártya megfelel a DirectX 9 minden elvárásának, de a képességeit végletekig kihasználó játékok bizonyosan túl nagy kihívást jelentenek számára. A lécet alacsonyabbra helyező programokkal remekül boldogul. TM

Az új magicolor® 2400W színes lézernyomtató forradalmasítja az irodai és az otthoni nyomtatást. Gazdaságosság és kiváló minőség színesben és fekete-fehérben egyaránt, méghozzá elérhető áron.

A kitűnő nyomtatási minőséget online letesztelheti honlapunkon!

Konica Minolta Magyarország Üzleti Megoldások Kft. · Tel.: 06 40 200 423 · E–mail: info@konicaminolta.hu
Országos márkakereskedői és TOP partneri hálózatunk elérhetőségét keresse a honlapunkon: www.konicaminolta.hu

MAGICOLOR®: FORRADALOM A SZÍNES NYOMTATÁSBAN

Konica Minolta magicolor® 2400W

20 lap/perc fekete–fehérben
5 lap/perc színesben
max. 2400 dpi felbontás
Windows meghajtók
alacsony nyomtatási költség
kis helyigény

nettó **89 900 Ft***

(bruttó 112 375 Ft*)
*A magicolor® 2400W végfelhasználói ár

Rejtélyes gondok

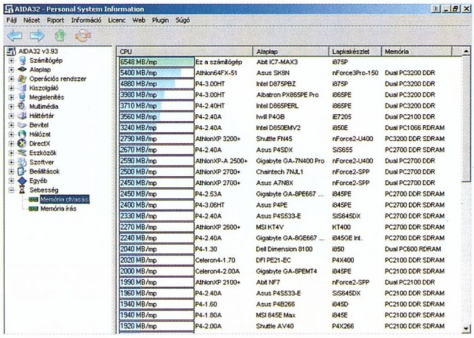
A konfigurációajánló rovat zászlaja alatt néha ejtenünk kell pár szót olyan általános problémákról, amelyek sokkal több embert érintenek, mint korábban gondoltuk. Természetesen most sem maradnak ki a különféle hardvereszközök ajánlatai, de olyan mennyiségű levelet kaptunk bizonyos témákkal kapcsolatban, hogy ezek megválaszolása soron kívüli feladatunk.

Tinman (tinman@ipma.hu)

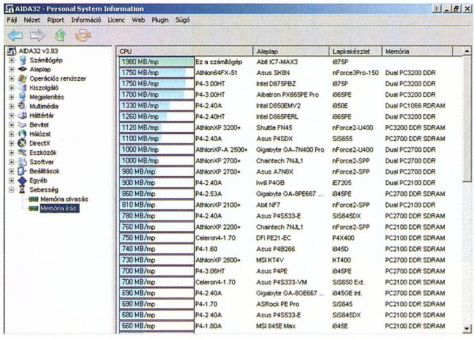
Már sokszor felhívtuk a figyelmet arra, milyen fontos odafigyelni a hálózati feszültség „zajaira". Számos levelíró panaszkodott arra, hogy márkás hangkeltő eszközükből bizonyos hangerő után mindenféle furcsa zajok hallatszanak. De előfordult olyan is, aki nem tudott szinte semmilyen tiszta hangot kicsalni hardveréből, ha például egy nagyobb file-t másolt valamelyik optikai meghajtójáról. Nem egy esetben pedig a korántsem mókás „ráz a ház" jelenség szerepelt a levelek tárgykörében. Hogy ezekre a kérdésekre egyértelmű választ adjunk, nem feltétlenül a kiváló minőségű hardverelemekben kell keresnünk a hiba okát.

Első és legfontosabb lépésként hívjunk szakembert, és vizsgáltassuk meg vele a ház elektromos hálózatát, illetve a konnektor helyes bekötését. Ha úgy érezzük, van bennünk elég tapasztalat ahhoz, hogy megoldjunk egy ilyen egyszerű problémát, mellőzhetjük a szerelő segítségét. Mindenféle feszültséggel kapcsolatos szerelési munkálatot szigorúan csakis áramtalanított áramkör esetén kezdjünk el! Első lépésként egy fázisceruzával ellenőrizzük, valahol nincs-e „áteresztés" a földvillára (természetesen ezt hálózati feszültség alatt tegyük). Ha van, akkor azonnal hívjunk szakembert, mert a vezeték a falban szinte bárhol megsérülhetett. Ha nincs, de a gépünk továbbra is csíp (fázisceruza jelez, ha a ház fémrészéhez tesszük), akkor tovább léphetünk.

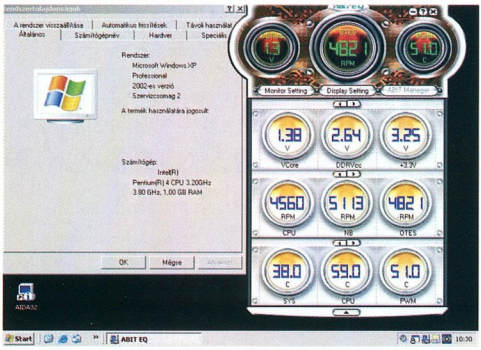
Mielőtt leszerelnénk a hálózati aljzatot, érdemes kipróbálni gépünket mindenféle köztes elosztó használata nélkül. Mivel a számítógépek tápkábelének földelt a vezetéke, ezért kizárólag ilyen konnektort, illetve elosztót szabad használnunk! Ellenkező esetben a házon akár 90-100 V is előfordulhat, ami nemcsak hardvereinkre, hanem ránk is veszélyt jelenthet. Ha gépünk közvetlenül a hálózatra kötve még mindig „csíp", akkor elérkeztünk a következő lépéshez. Ha nem, akkor dobjuk a kukába a mindenféle „gazdaságos" kiszerelésben kapható ócska elosztókat, és bízzuk magunkat például a neves APC (feszültségkiegyenlítés, földvezeték szakadásának vagy hiányának kijelzése, villám- és túlfeszültségvédelem) szünetmentes tápegységeire vagy elosztóira. Ezek bruttó kiskereskedelmi ára meghaladja a 8 ezer Ft-ot. Használatuk a hazánkban



» Valamit jól csinálok...



» ...hiába. A HyperX memória tudja a dolgát



» AMD vagy Intel? Mindenki döntsön a tapasztalatai alapján!

általánosnak mondható, kritikán aluli minőségű, feszültségtüskékkel tarkított áram miatt már-már kötelező.

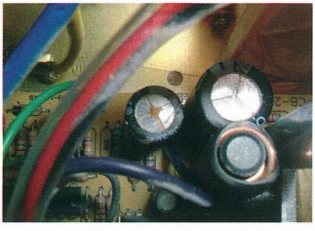
A még mindig földeletlen gép esetén az – áramtalanított! – konnektor burkolatát távolítsuk el, és nézzük meg, hogy a földelt vezeték egyáltalán jelen van-e. Ha igen, akkor még mindig előfordulhat az, hogy a derék mesteremberek bekötéskor rosszul oldották meg a feladatot. A földkábel (általában zöld) helyes bekötése után fázisceruzával ismételten ellenőrizzük, vajon nincs-e „szivárgás" a földvillára. Ha csupán két vezetéket találunk bekötve (életvédelmi rendszereknél több kábelt találhatunk, ilyen esetben feltétlenül bízzuk a feladatot szakemberre), és nem látjuk a jellegzetes zöld színű földvezetéket, akkor mindenképpen szakembert kell hívnunk, mert a lakás elektromos hálózata azonnali beavatkozást igényel.

Ritkán, de előfordulhat, hogy mindezen intézkedések ellenére még mindig feszültséget mérünk a házon. Ilyenkor az esetek 99%-ában a számítógép tápegységére gyanakodjunk, és ha nem egy felsőbb kategóriás tápról van szó, akkor rövid úton szabaduljunk meg veszélyes társaságától.

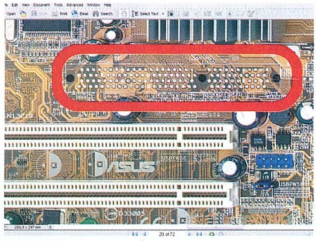
Mi történik akkor, ha nem foglalkozunk ezzel a problémával? Szerencsésebb esetben (esetenként változó, de nagyjából egy év) a tápegység egy vagy több kondenzátora feladja a harcot, ilyenkor hiába cseréljük ki a hibás alkatrészeket, a probléma újra jelentkezni fog.

A rosszabb esetek a következők lehetnek: tönkremegy az alaplapunk (szintén kondenzátorhalál következtében), tönkremegy az egész masinánk a tápegység által.

A jelenségekről fentebb már ejtettünk pár szót, de a torz hangok, továbbá a zajos hangfalak, rejtélyes újraindulások hátterében a földelés hiánya állhat.



» Minden tökéletesen működött egészen az XP újratelepítéséig – ekkor ugyanis véletlenszerűen kikapcsolt a gép



» A félkarú óriás esete

Érdekes történet azé az úriemberé, aki arra panaszkodott, hogy mialatt egyik optikai meghajtójáról file-okat másol, nem tud kicsalni semmilyen tiszta hangot a gépéből. Hosszas vizsgálódás után kiderült, hogy minden eszköz kapott az adatátvitelhez DMA-elérést, csak a CD-olvasó nem. Ennek megoldása az *Eszközkezelő*ben orvosolható: az adott meghajtó beállításainál engedélyezzük a DMA-átvitelt (Windows 98), míg XP esetén az *IDE ATA/ATAPI vezérlők* beállításai alatt engedélyezhetjük ezt az üzemmódot.

RAID A felsőkategóriás alaplapokat szinte kivétel nélkül felszerelik ilyen vezérlővel, sőt, a SATA RAID rendszerek sem ritkák manapság – lásd Abit IC7-Max3, MSI 875P Neo FIS2R stb. Mielőtt rátérnénk a minket érintő problémákra, tisztázzuk a fogalmakat!

A RAID 0 a RAID (Redundant Array of Independent Disks) rendszerek legalacsonyabb szintje. A RAID technológiát a merevlemezek tulajdonságainak javítására dolgozták ki. Megfelelő alkalmazásával hibatűrő rendszert kaphatunk, növelhetjük az adatátviteli sebességet és a tárolókapacitást. Ezeket a tulajdonságokat több merevlemez együttes használatával érhetjük el. A RAID rendszereknek két fő típusát különböztetjük meg. A hardveres RAID különleges eszközt igényel, míg a szoftveres megoldás olyan operációs rendszereknél alkalmazható, melyek támogatják az ilyen rendszerek kezelését (a Windowsok közül NT-től felfelé). A szoftveres RAID értelemszerűen többletteher a processzor és az I/O-kezelés számára, de a mai processzorok és alaplapok esetén ez elenyésző.

A megbízható RAID rendszer eléréséhez ügyeljünk arra, hogy minél kevesebb vezérlőt vegyünk igénybe, továbbá minél több merevlemezt használunk, annál inkább megnő számítógépünk teljesítményigénye, valamint egyre jobban igénybe kell vennünk az I/O csatornákat. Ha nagyon fontos az adatbiztonság és a gyorsaság, akkor feltétlenül hardveres RAID vezérlőt vásároljunk.

Szerencsére az átlagos felhasználóknak nem a fenti problémák okoznak áthidalhatatlan akadályt, sokkal inkább az, hogy nem szeretnék használni az alaplapi RAID vezérlőket, viszont gyors rendszerre vágynak. Nagy általánosságban jellemző, hogy Intel, illetve Silicon márkájú alaplapi RAID vezérlőkkel gyűlik meg a bajuk. Nagyon sok embernek gondot okoz, hogy az operációs rendszer feltelepítése után fel szeretné telepíteni az IAA programot, de próbálkozásai rendre kudarcot vallanak. Rögtön az elején tisztázzuk: Silicon, vagy egyéb, nem Intel chippel felvértezett lapokra ne erőltessük egyik IAA (alap/RAID) verziót sem, mert nem fog sikerülni. Ha Intel 6300ESB, 82801FR SATA RAID, 82801FR SATA AHCI, 82801ER SATA RAID vezérlővel rendelkezünk, akkor sikerülnie kell a telepítésnek. Nagyon fontos, hogy az operációs rendszer telepítésének elején bőszen nyomkodjuk az [F6] billentyűt, ugyanis az alaplap dobozában fellelhető floppyn található illesztőprogramokat ekkor tudjuk feltelepíteni.

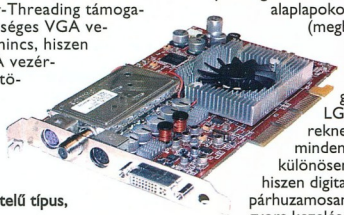
AGP ÉS EGYÉB GONDOK Egyik kedves olvasónk ébresztett rá minket arra, hogy a bevásárlóközpontokban történő számítógép-vásárlás mennyi fejfájás forrása lehet. A gép típusa a történet szempontjából lényegtelen, maradjunk annyiban, hogy alsó középkategóriás gépet vásároltak, 1 év garanciával. A gépben eredetileg hálózati vezérlő és modem sem volt, emiatt 2 hónap elteltével úgy döntöttek, hogy kérik a cégtől a modem beszerelését (3000 Ft-os eszközről van szó). Természetesen a cég alkalmazottai már a vásárláskor elmondták, hogy a számítógép hátuljára ragasztott garanciamatrica eltávolítása azonnali garanciavesztéssel jár. Ennek tudatában a vásárlók bevitték a lakhelyüktől meglehetősen távoli áruházba a gépet, ahol közölték velük, hogy nagyjából egy hónap múlva jöhetnek az eszközért, addigra megoldják a modem beszerelésével és telepítésével járó – közel 5 perces – procedúrát. Másfél hónap, jókora utánajárás és benzinköltség után visszakapták a gépet – amely azóta rendszeresen lefagy. Nem fűznénk hozzá különösebb kommentárt, tessék más kárán tanulni.

Szintén vásárlóbosszantó történet a következő: *„Asus P4P800-MX-em van, az alaplapomról szeretnék többet megtudni. Az Asus oldalán található „infók" csupán száraz adatok, nem mondanak sokat nekem, és az általam fellelt forrásokban sem*

találtam róla semmit. Valójában arra lennék kíváncsi, hogy ez az olcsó alaplap mire jó egyáltalán és mennyire lesz stabil, amíg el nem jár felette az idő. Otthoni felhasználásra szántam, de a MotoGp első verzióját is szívesen használnám olykor-olykor. Letöltöttem az Intel alaplapra integrált VGA-jához a legújabb drivert, de a fenti játék még most sem megy. Az alaplapban 256 MB RAM és egy 2,66-os Celeron található, ami nem túl sok, de úgy érzem, elég kellene, hogy legyen. Mire fogom tudni használni, és mik azok az esetleges bővítési lehetőségek, amikkel esetleg javíthatok a képességein, milyen konfigurációba javaslod? Nem tudom, mit vettem valójában. (Ez egyébként szükségmegoldás volt. Egy másik alaplap helyett kaptam garanciális cseréknt, mert éppen nem volt az eredetileg általam választott lap.)"

» Az ősz hajszálak elkerülésére Ön ne „gazdaságos", inkább megbízható aljzatokat használjon :-)

Garanciális csere esetén, ha egy mód van rá, ragaszkodjunk ugyanolyan alaplaphoz, mint az eredeti. Sajnos az MX változat „szupermarket" jellegű, ugyanis nincs AGP csatolója, ami a rendszer tulajdonságait tekintve félkarú óriássá teszi ezt a remek lapot. Hiába a Dual DDR400 támogatása, a SATA csatolók, a Prescott processzor, a Hyper-Threading támogatása, ha nincs tisztességes VGA vezérlőnk... Márpedig nincs, hiszen az Intel alaplapi VGA vezérlője irodai munkára tökéletesen alkalmas, de játékra, digitalizálásra, grafikus munkákra, tervezésre nem.



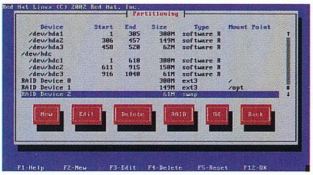
» Egy komolyabb kivitelű típus, korrekt GPU-val

Másik rázós kérdés az, mi történik akkor, ha tönkremegy az alaplapi VGA? Egyetlen lehetőségünk valamelyik PCI videokártya használata marad – egy alapvetően jól felszerelt gépben. Számos levélváltás után még az is kiderült, hogy az AGP slot helye megvan, sőt az alaplaphoz járó kézikönyvben is megemlítik, hogy az eszköz 4x/8x-os AGP kártyákat támogat, de az úriember által felvetett „forrasztható bele AGP port" út egyáltalán nem járható. Az Asus ezzel rossz pontot szerzett a szemünkben, ugyanis nagyon megtévesztő, hogy a lebutított változatú hardverhez ugyanazt a kézikönyvet csomagolják, mint a Deluxe típushoz. A fentiek tudatában elmondható, hogy semmit nem érdemes bővíteni ezen az alaplapon, és komolyabb játékokhoz másik gépet kell összeállítani.

EXTRA IGÉNYEK *„Nemrég vettem egy Sony MiniDV kamerát, a felvételek DVD-re írásához, illetve előzetes otthoni szintű szerkesztéshez szeretnék egy gépet összerakni. A 16 éves fiam is beindult, és szeretne házi videoklipeket gyártani a kamera segítségével. Ezenkívül internetezésre használnánk ezt a gépet, játékok nem futnának rajta. Megírnád, hogy szerinted mi a legkedvezőbb ár–érték arányú összeállítás ehhez a speci feladathoz? Monitor van, Mag 19 Flat, ez tehát nem kell. Mivel családi költségvetésből kell kigazdálkodnunk, inkább a minimum követelmény felé hajlanánk, de azért jó lenne, ha egy pár évig nem kéne cserélni. Speciális kérdés, hogy érdemes-e PCI-X és DDR2 technológia felé kacsingatni? Eddig az Intel P4 2,8 GHz-ben gondolkodtunk, de az AMD 64 bites processzorairól szóló írások elbizonytalanítottak. Az Intel Hyper-Threading előnyös egy ilyen alaplapon?"*

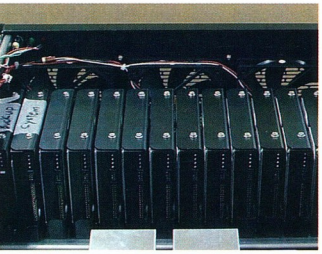
» A földelés hiánya miatt számítógépekhez ne használjunk ilyet!

Először a levél végén megfogalmazott kérdésekre reagálnék. PCI-Express foglalatok jelenleg a bruttó 50 ezer Ft körüli alaplapokon érhetőek el (megbízható lapokról van szó), így az Önök esetében nem érzem létjogosultságát az LGA775-ös rendszereknek. A HT jelenléte mindenképpen előnyös, különösen ebben az esetben, hiszen digitalizáláskor jól jön a párhuzamosan futó programok gyors kezelésének képessége. Ahogy már párszor elmondtam, a 64 bites Athlon processzorok már a nem is olyan távoli jövő hírnökei és 64 bites környezetben (az ár/érték arányt szem előtt tartva) verhetetlenek. Azonban még várakozó álláspontot javaslok a vásárlóknak, mert nagy átlagban mindenki Windows XP operációs rendszerben gondolkodik, másrészt azt szeretnék, hogy a vásárolt hardverük minden lehetőségét kihasználhassák. Ezért egyelőre nem javaslom 64 bites processzor megvételét, hiszen jó ideig még nem tudnánk teljesen kiaknázni az eszközben rejlő lehetőségeket. Helyszűke miatt sajnos kénytelen vagyok különösebb kommentár nélkül egy javasolt konfigurációt leírni. Tehát az ajánlatunk, mely a bővíthetőség igényének is eleget tesz:

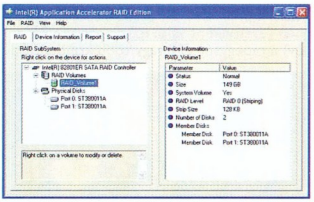


» Pingvinnel egyszerűbb :-)

- Abit IS7-V2 alaplap (800 MHz-es FSB, DDR400, SATA, alaplapi LAN + hang),
- Intel Celeron 2,8 GHz (S478, 256 MB L2 Cache, 533 MHz-es FSB) – ez a processzor elegendő lehet, de javasolt P4-es processzorban gondolkodni, lehetőleg 800 MHz-es FSB-jű változatban,
- PQI 512 MB DDR 400 memória,
- Sapphire Radeon All-in-Wonder (minimum!) 9200SE (128 MB DDR, 250/200 MHz, DirectX 9-kompatibilis, sztereó tuner, kompozit, S-video kimenet, 720x480-as rögzítési lehetőség),
- Samsung SATA 120/160 Gbyte-os merevlemez (8 MB puffer, 8,9 ms elérési idő),
- Plextor PX504A DVD-író,
- Chieftec, Cooler Master ház,



» Az adatbiztonság igénye néha paranoiává fajul...



» Intel chipkészletű gépekbe kötelező!

A konfiguráció körülbelüli ára 135 ezer Ft, összetevőinek többsége a Sulinet program keretein belül is elérhető, így kevésbé terheli meg a családi kasszát.

Internetmegosztás

Billion és DrayTek ADSL/kábel routerekkel!

Tűzfallal

biztonságosan!

A magyar képviselőtől!

INFORMATIKA GAMAXNET

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/c
Telefon: 372-7180, Fax: 372-7181
Internet: www.gamaxnet.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

KeSzo Kft.

1055 Budapest, Falk Miksa u. 6. Tel.: **332-8717** Fax: 302-5136
www.keszo.hu e-mail: sales@keszo.hu

A szakértő szoftverkereskedő

Vásároljon közvetlenül az importőrtől!

TOAD 8.0 /Pro/Xpert	**216.000 / 364.000 / 565.000**
WinRAR magyarul is	7.900
Total Commander magyarul is	7.900
AcdSee 7	10.800
Norton Antivirus 2005 magyar	11.000
Norton Internet Security 2005 angol	19.800
Panda Antivírus Titanium/Plat./I.Sec.	5.600/12.000/15.000

Egyedi szoftver regisztrációk
Internetes beszerzések
Hagyományos dobozos szoftverek
Mennyiségi liszenszek

Az igazi választékot nálunk találja!

Kérje egyedi árajánlatunkat!

Áraink a 25% ÁFA nélkül értendőek!

HP NX9110
Intel Celeron 2.8 GHz / 15" TFT kijelző
256 MB DDR RAM / 30 GB HDD / CD-RW/DVD combo
10/100 Mbps ethernet / 56.6 kbps modem
Audio / párhuzamos / 3 x USB 2.0 / Firewire
Mic in/ Headphone out / PCMCIA / kártyaolvasó
MS Windows XP Pro

Windows XP — nettó **239 992 Ft** (bruttó 299 990 Ft)

LG LS50 AB6H
Intel Centrino 1.5 GHz Dothan 2MB cache
15" TFT kijelző (1024*768)
256 MB DDR RAM / 40 GB HDD / CD-RW/DVD combo
10/100 Mbps ethernet / 56.6 kbps modem
3 x USB 2.0 / PCMCIA / Mic in/ Headphone out
6 cell Li-Ion akkumlátor / 2.7kg súly
MS Windows XP Pro

Windows XP — nettó **261 992 Ft** (bruttó 327 490 Ft)

ECS G556E
Intel Centrino 1.6 GHz Dothan 2MB cache
15" TFT kijelző
512 MB DDR RAM / 40 GB HDD / DVD-RW
ATI RADEON 9700 128 MB
10/100 Mbps ethernet / 56.6 kbps modem
Infra / Fax / Mic in/ Headphone out
2 x USB 2.0 / PCMCIA
8 cell Li-Ion akkumlátor / 2.5kg súly

nettó **299 992 Ft** (bruttó 374 990 Ft)

Bluefish Computers
1067 Budapest, Teréz Krt. 47.
Telefon/Fax: (1) 814-11-11, 814-11-22.
814-11-33, 814-11-44, 814-11-55
Szervíz: (1) 814-11-00
Ünnepi nyitva tartás: H-V: 9-20h

www.bluefish.hu

A termékeket megtalálja a Bluefish Teréz körúti üzletében, illetve bármely más Bluefish boltban is megrendelhetők.
A hirdetésben szereplő árak tájékoztató jellegűek és törzsvasárlói árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Budapest · Székesfehérvár · Jászberény · Szolnok · Kecskemét · Kaposvár · Pécs · Sopron · Szeged · Gyöngyös · Miskolc · Tatabánya · Nagykanizsa

Top 5

» Ünnepek

Boldog új évet (és gépet) mindenkinek! Aki kimaradt a sulinetes őrületből, annak sincs oka szomorkodni, hiszen az új év új akciókat és még alacsonyabb hardverárakat hoz majd.

Tinman (tinman@ipma.hu)

A szokásos kategóriákon kívül a memória-, illetve modemkínálatot is végigmértük szúrós tekintettel. Utóbbinak azért érezzük szükségét, mert egyes lelketlen és „hálátlan" szolgáltatók nemtörődömsége miatt sajnos nagyon sokan még mindig kénytelenek analóg vonalon elérni a világhálót. Néhány kiugróan jó vétel közül is külön ki kell emelnem a PQI memóriatípusokat, melyek hihetetlenül alacsony ára mellé kiváló stabilitás és minőség párosul.

Így év végén érdemes körülnézni a boltok polcain: hátha van valami jó vétel lerázva... A táblázatokból is kiderül, hogy figyelemre méltóan alakul a TFT monitorok ára, ma már – persze elsősorban irodai munkára – megfontolandó alternatíva lehet egy TFT a hagyományos CRT-k helyett. Slágertéma lehet a DVD-író. A kínálatban mi is feltüntettünk egy igazán gazdaságos vételt. 17 ezer forint egy ilyen berendezésért igazán nem nagy pénz, hiszen egy csapásra megoldja a karácsonyi családi ünnep vagy a szilveszteri buli felvételeinek archiválását is.

Kellemes böngészést mindenkinek!

A termékek webcímét az egyszerűbb kezelhetőség céljából XLS és TXT formátumú file-ban DVD-mellékletünkön tesszük közzé a \CIKKEKHEZ\ könyvtárban.

Számítógépház	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Codegen 3301-1	7 ezer Ft	3 db 5,25 colos, 2 db 3,5 colos meghajtóhely, 300 W-os ATX	olcsó, a 2 db 3,5 colos helynek kevés értelmét látom
Codegen 6044L-1 P4	8 ezer Ft	4 db 5,25 colos, 1 db rejtett és 1 db sima 3,5 colos meghajtóhely, PFC, 300 W-os ATX	PFC, ízléses kivitel, hosszított változat, 2 év garancia
Cooler Master PAC-T01-E1C Silver	30 ezer Ft	4 db 5,25, 4 db rejtett, 1 db látható 3,5 colos meghajtóhely, különleges fényezéssel, ATX	tetszetős, robusztus kivitel, könnyen szerelhető, de túlzóan drága
Chieftec DA01BLD4	38 ezer Ft	6 db 5,25 colos, 2 db 3,5 colos meghajtóhely, 4 db ventilátorhely, 340 W-os ATX	kissé magas áron, de kitűnő komponensekkel felvértezve
Thermaltake V6000A XaserV Silver	62 ezer Ft	5 db 5,25 colos, 2 db 3,5 colos meghajtóhely, több házventilátor, ATX	tuningolt rendszerekhez, elsőrangú minden szempontból, de borzasztóan drága

Socket A és Socket 754 foglalatos alaplap	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
ECS K7VTA 3	8 ezer Ft	Socket A, AMD Duron-XP 3,2 GHz-ig, Via KT333/CE, ATX, 5.1, LAN	döbbenetesen olcsó és hihetetlenül jól felszerelt
Asus A7V600-X	14 ezer Ft	Socket A, KT600, ATA133, SATA, DDR400, FSB400, LAN	jól felszerelt, stabil, megbízható alkatrészek
Chaintech SK8T800 Summit	16 ezer Ft	Socket 754, 800 FSB, DDR 400, 2 ATA + SATA	ár/érték arány győztese, 3 év garancia
Abit KV8-Max3	47 ezer Ft	AMD S754 Athlon 64, 800 MHz FSB, Via K8T800 / VT8237 chipkészlet	az egyik legjobb AMD-alapú rendszer, ezernyi extra
Gigabyte 7DPXDW-P	65 ezer Ft	Socket A, ATX, Athlon/Duron/Athlon MP, DDR SDRAM 3.5 Gbyte-ig, 5 PCI kártyahely	rengeteg extrával felvértezett, csúcskategória

478PIN foglalatos alaplap	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
ECS 648FX-A	9 ezer Ft	Socket 478, DDR400, Intel 845, 8xAGP, 800 MHz-es FSB, USB 2.0, LAN, HT	félelmetesen olcsó, gazdagon felszerelt, megbízható, kiváló vétel
Abit IS7-V2	16 ezer Ft	i848P, 800 MHz-es FSB, SATA, LAN, 5.1, 8xAGP	játékra és munkára egyaránt kitűnő, stabil, tuningbarát
Intel D865PERLX	27 ezer Ft	i865PE, 8x, 1 CNR, SATA, 8 USB, 5.1, LAN	igazi otthoni célokra tervezett lap, jó ár/érték arány
Asus P4P800-E Deluxe	33 ezer Ft	i865PE, Dual DDR 400, SATA, 6CH, GigaLAN, FSB 800	felsőkategóriás, ám meglepően olcsó, ajánlott vétel
Epox 4PCA3+	42 ezer Ft	i875PE, Dual CH, 1CNR, SATA, RAID, IEEE-1394, 5.1, GigaLAN	stabil, sokat nyújt jó áron

Asztali processzor	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Intel Celeron 2,66 GHz	11 ezer Ft	Socket 478, PGA, 128 Kbyte másodszintű cache, 400 MHz-es FSB	alacsony ár, alacsony tuningpotenciál
AMD Athlon Sempron 2800+	24 ezer Ft	Socket A-s, 256 Kbyte másodszintű cache, HT-támogatás	olcsó, irodai/otthoni célokra egyaránt jó választás lehet
Intel Pentium 4 3,2 GHz	66 ezer Ft	Socket 478, 1 Mbyte cache, 800 MHz-es FSB	megbízható, szinte tuningra tervezve
AMD Athlon 64 3200+	60 ezer Ft	Socket 754, NewCastle mag, 1 Mbyte másodszintű cache	magas teljesítmény, megbízható
Intel Pentium 4 3,6 GHz LGA775	105 ezer Ft	LGA774, 1 Mbyte cache, 800 MHz-es FSB	túlságosan drága egyelőre, nem ajánlott

VGA kártya	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Innovision GeForce2 MX400	7 ezer Ft	Nvidia GeForce2 chip, 64 Mbyte DDR, 2x/4x/8x AGP, DVI	kizárólag szerverekbe és irodai gépekbe javallott
Asus V9570LE FX5700LE 128MB TV-Out	31 ezer Ft	Nvidia GeForce FX5700 chipkészlet, 128 Mbyte DDR RAM	középszintű, „egy ideig elég lehet" kategória
Club3D Radeon 9600XT 128MB TD	42 ezer Ft	Ati Radeon 9600 XT, 256 Mbyte DDR SDRAM, 128 bites memóriabusz	rendkívüli teljesítmény ezen az áron, remek tévékimenet, ajánlott
Asus V9999 TD 128MB FX6800	81 ezer Ft	Nvidia GF FX 6800 chip, 128 Mbyte DDR-II SDRAM, 256 bites memóriabusz	komoly teljesítmény, játékosoknak
Connect3D Radeon X800XT Platinum 256MB DDR VIVO	144 ezer Ft	Ati Radeon X800 Pro, 256 Mbyte GDDR-III SDRAM, 256 bit	csúcskategória, túl magas ár

DVD-író	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
NEC ND-3500A	17 ezer Ft	12x DVD-írás	„gazdaságos" vétel ;-)
Asus DRW-0804P/D	22 ezer Ft	40x CD, 12x DVD, 4x DVD±RW, 8x DVD±R, 24x CD	minőség, jó kompatibilitás lemezekkel, ajánlott, alacsony ár
LG GSA-4160B	19 ezer Ft	32x CD, 16x DVD, 4x DVD±RW, 8x DVD±R, 24x CD, 16x CD-RW	népszerű, általános célokra
Plextor PX-712UFT3	63 ezer Ft	12x DVD±író, 12x/4x/16x DVD+R/RW, 8x/4x/16x DVD-R/RW, USB 2.0/FireWire	külső, mobil, Plextor-minőség
Pioneer DVR-S606	84 ezer Ft	4x DVD-R, 2x DVD-RW CD-R/RW	a legdrágább külső író (nem feltétlenül a legjobb)

Merevlemez	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Seagate 40 GB	11 ezer Ft	Ultra ATA 133, 7200/perc, 2 Mbyte gyorsítótár	hordozó merevlemeznek tökéletes, irodai célokra
Samsung SP1203N, 120 Gbyte	22 ezer Ft	Ultra ATA 133, 7200/perc, 2 Mbyte gyorsítótár	kiváló sebesség
Samsung SP1614N, 160 Gbyte	26 ezer Ft	Ultra ATA 133, 7200/perc, 8 Mbyte gyorsítótár	jó vétel
Maxtor 250 Gbyte	37 ezer Ft	Serial ATA, 7200/perc, 8 Mbyte gyorsítótár	tegye fel az a kezét, aki még nem látott rossz Maxtor merevlemezt
Hitachi 400GB	107 ezer Ft	Serial ATA, 7200/perc, 8 Mbyte gyorsítótár	szoftverkalózok álma, 3 év garancia, gigászi kapacitás

TFT monitor	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
BenQ 15" FP531 LCD	61 ezer Ft	15" TFT, analóg, 0,297mm, 1024x768, 400:1, 250 cd/m², 25 ms	irodai munkára ajánlott
LG L1710S 17" TFT	96 ezer Ft	17" TFT, 1280x1024@75Hz, OSD, TCO 99, 450:1	belépőszintű 17 colos
Fujitsu-Siemens T19-1 19" LCD	128 ezer Ft	1280x1024, 130 fok/130 fok, 450:1, 15-pin D-Sub, DVI-D, 250 cd/m² fényerő, TCO 99	gyönyörű kép, jó vétel
Samsung 173P 17" TFT	142 ezer Ft	DVI, 1280x1024, 178 fok/178 fok, 700:1, 15-pin D-Sub, DVI-D, 270 cd/m²	középkategóriás TFT, játékra csak megszorításokkal alkalmas
Samsung 403T 40"	1235 ezer Ft	1280x768, 600:1, S-Video, DVI-D, 16:9 képarány, 23 ms, 450 cd/m²	reméljük, hogy ott lesz a fa alatt :-)), az elitnek készítve, álmaink netovábbja, falra szerelhető

CRT monitor	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
MaxView 15" WH572	22 ezer Ft	0,28 mm, 1280x1024, 110 MHz, OSD 30-70 kHz/50–120 Hz	belépőszint
Gaba 19" GB-1998W	40 ezer Ft	0,25 mm, 1600x1200/75 Hz, TTL szintű pozitív vagy negatív	szerkesztéshez, CAD-alkalmazásokhoz olcsó megoldás lehet
LG F700B 17"	41 ezer Ft	0,24 mm, 1280x1024/60 Hz, 30–70 kHz/50–160 Hz	népszerű, kontrasztos kép, általános feladatokra tökéletes
Dell M783p 17" Ultrascan	66 ezer Ft	1280x1024@75Hz, 0,25mm, 30–85 kHz, 1024x768@85Hz	megbízható, akár komolyabb feladatokra is
Eizo FlexScan T766 19"	157 ezer Ft	50 cm (19") class, 90 fokos deflection, Tension Mask, 0,24mm, 1920x1440@76Hz, TCO '99	tökéletes kép, életteli színek, CRT-hez viszonyítva drága

Tintasugaras nyomtató	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Lexmark Color Jetprinter Z601	8 ezer Ft	akár 2400x1200 dpi, 10 lap/perc mono, 8 lap/perc színes, USB	botrányosan alacsony ár, alkalmankénti nyomtatásra, alacsony minőség
Epson Stylus CX3200	30 ezer Ft	többcélú eszköz	rendkívül alacsony áron nyújt mindent, ajánlott
HP Business InkJet 1100D	39 ezer Ft	4 különálló festékkazetta, 8 Mbyte RAM, 23 fekete és 20 színes oldal/perc, 4800x1200, PhotoREt III	kimagasloan szép színes képek, 6300 lap/hó terhelhetőség
HP PhotoSmart P7150	53 ezer Ft	14/11 lap/perc fekete/színes, 1200 dpi, 3000 oldal/hó	akár Bluetooth-nyomtatás is!, jó ár/érték arány
Epson Stylus Photo 2100	200 ezer Ft	7,4 oldal/perc, 2880x1440 dpi, professzionális fotónyomtató, 7 színnel történő nyomtatás, színenként cserélhető patronok	professzionális fotónyomtató, kiváló minőség

Lézernyomtató	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
HP LaserJet 1010	44 ezer Ft	12 oldal/perc, 600x600 dpi felbontás	jó minőség, alacsony ár
Canon LBP-3200	54 ezer Ft	18 oldal/perc, 600x600 dpi (2400x600), 250 lapos kazetta	gyors, irodai munkákra felkészítve
Kyocera FS-3830N	300 ezer Ft	33 oldal/perc, A/4, 1200 dpi, max. 600x2400 dpi, 96 Mbyte RAM	az egyik legjobb lézernyomtató, gyors, hálózati nyomtatásra is jól alkalmazható
HP Color LaserJet 5500	1160 ezer Ft	színes, A/3, 22/11 lap/perc (A4/A3) fekete és színes, 400 MHz-es RISC processzor, 96 Mbyte RAM, 600 dpi	fotósok, designstúdiók számára jó vétel lehet, megbízható, jól terhelhető
HP Color LaserJet 5500HDN	2000 ezer Ft	színes, A/3, 600 dpi, 22 A/4-es lap/perc fekete, 11 A/3-as lap/perc fekete,	akár 120 ezer lap/hó, már-már ipari célokra

Hangkártya	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Creative SoundBlaster Live!	7 ezer Ft	5+1 csatorna	olcsó, de kitűnő 5.1-es eszköz
Creative SoundBlaster Audigy ES	12 ezer Ft	6 csatorna	legjobb ár/teljesítmény
Abit AU11	14 ezer Ft	6 csatorna, optikai kimenet	alacsony ár, tiszta hangok, Abit-minőség
Creative SoundBlaster Audigy2 NX	26 ezer Ft	DD EX 6.1 USB, FD, AC-3, EAX, 24 bites 96 kHz-es technológia	hihetetlenül olcsón nyújt nagyon magas szintű szolgáltatásokat
Creative SoundBlaster Audigy2 ZS	61 ezer Ft	DD EX 6.1, FDuplex, AC-3/EX, 7.1,	az elérhető legprofesszionálisabb kártya, az átlagos felhasználó sohasem használja ki a képességeit

Sztereó hangrendszer	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Kolink KK791	3 ezer Ft	2x10 W teljesítményű 1 utas hangfalak, mélysugárzóval	ennyire olcsón ne számítsunk lehengerlő teljesítményre
Jazz J6936	7 ezer Ft	9 W RMS, elegáns kivitel, mélynyomó 6 W, peremhangfalak 1,5 W	nagyon olcsón nyújt nagyon sokat, kitűnő vétel, mágneses védelem
Altec Lansing VS2121	11 ezer Ft	3 db-os hangszórórendszer, 28 W, fa mélynyomó	tekintélyt parancsoló mély hangok, ár/érték arányban verhetetlen
Altec Lansing ACS621	26 ezer Ft	árnyékolt szatelit hangsugárzó, fadobozos mélynyomó, 143 W	remek választás lehet, sztereorajongók számára
Creative SW Megaworks 250D	40 ezer Ft	2 szatelit hangszóró, 1 mélynyomóláda 2x75 W RMS (150 Hz–20 kHz), fa mélynyomó, 150 W RMS	kifejezetten sztereó rendszerek imádóinak

Surround hangrendszer	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Kolink KK951	9 ezer Ft	5.1-es DVD házimozirendszer, Surround hangzás, 5.1 csatornára dekódolt audio	az elérhető legolcsóbb 5.1 hangrendszer, árához képest „jó" hangzás
Creative Inspire P580	17 ezer Ft	5 szatelit hangszóró, 1 mélynyomóláda, 5x6 W + 17 W (RMS)	mágnesesen árnyékolt, tiszta és telt hangok meglepően alacsony áron
Altec Lansing 251 5.1	22 ezer Ft	5x7 W teljesítményű egyutas hangfalak, 25 W-os fa mélysugárzó	jó ár/teljesítmény arány
Genius SW 5.1 Home Theater	28 ezer Ft	fadoboz, távirányító, TSS, PMPO 3600 W, 45+15+4x15 W RMS	ízléses kivitel, életteli hangok, „falbontó" mélyláda, az előbbi számban már mondtam: tessék megvásárolni! :-)
Creative Gigaworks S750	95 ezer Ft	THX 7.1, 700W összteljesítmény: 7x70 W center és szatelit, 210 W mélynyomó	döbbenetes hangélmény, kissé drága

Noteszgép	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
ECS A535-Duron850	150 ezer Ft	14" XGA TFT, AMD Duron 850 GHz, VGA on board (64 MB), Gigabit Lan, 1x DVD-ROM, 30 GB HDD, 128 MB RAM, modem	vékony pénztárcával megvert, de mobilitásra vágyók számára, viszonylag sokat nyújt alacsony áron
Acer TravelMate 2303NLC	210 ezer Ft	15" XGA TFT, Celeron 1,5 GHz, 256 MB, 40 GB HDD, i852 chipset, modem, LAN, combo meghajtó	megbízhatóbb márka a noteszgépek piacán, szerény paraméterekkel bír
Dell Latitude D505	290 ezer Ft	14" XGA TFT, Celeron 1,2 GHz, 256 MB, 30 GB HDD, combo meghajtó, modem, WinXP Pro	sokba kerül a márka, cserébe viszont hű társat tudhatunk magunk mellett, üzleti célokra ajánlott
Asus A2810SBH	350 ezer Ft	15" SXGA TFT, P4 2,8 GHz, Radeon 9600 Pro 64 MB, 512 MB RAM, 60 GB HDD, combo, modem, LAN	viszonylag olcsó, márkás komponensek, játékosok számára ajánlott
HP NW8000	650 ezer Ft	15" UXGA, Pentium-M 1,7 GHz, 512 MB, 60 GB HDD, 24x combo, modem, GigaLAN, WinXP Pro	impozáns paraméterek, hű társ, megbízható, strapabíró, de a márkát túlzóan meg kell fizetni

Modem	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
Creative 56K	3 ezer Ft	56 kbit/s, V.90 és V.92, PCI, belső	olcsó, megbízható
Planet ISDN	9 ezer Ft	ISDN modem, belső, PCI, 128 kbit/s	üzleti célokra, otthoni felhasználásra
Creative 56K V.92	11 ezer Ft	analóg modem, USB csatlakozás	zsúfolt, alacsony teljesítményű gépekhez
Microcom DeskPorte Home	12 ezer Ft	V.92 protokoll, 56 kbit/s, külső, Lucent chip, soros	Microcom-megbízhatóság, régi gépekhez alkalmas lehet
Microcom ISDN Porte Plus	30 ezer Ft	2 analóg port, mikrofon- és hangszóró-bemenet, USB, külső	indokolatlanul magas ár

RAM	Ár	Fő tulajdonságok	Megjegyzés
PQI 128MB	4 ezer Ft	PC2100-as DDR	élettartam-garancia, munkára szánt gépekbe
Samsung 512MB	17 ezer Ft	PC2700-as DDR	olcsó és jó :-)
KingMax 512MB	23 ezer Ft	PC3500-as DDR, CL 2,5	extrém alacsony időzítés, jó ár/érték arány
Corsair Value DDR2 533MHz Kit	74 ezer Ft	CL 4-es időzítés, párba válogatva	3 év garancia, megbízható, stabil, tuningbarát
Kingston HyperX 1GB DDR Kit	84 ezer Ft	CL 3-as időzítés, párban tesztelve, hűtés	hihetetlen teljesítmény, „élő predátor"

Magyar Műszaki Magazin MMM

HÓNAPRÓL hónapra AZ ÖNÉ

- gépgyártás
- ipari elektronika
- minőségbiztosítás
- mérés-, szabályozás és irányítástechnika
- környezettechnika
- energetika
- logisztika
- informatika

További információk:
MMM Magyar Műszaki Magazin
Telefon: 340-4893
Előfizetés: terjesztes@ipma.hu

Szeretné megvédeni TV és HiFi rendszereit a tökéletes hangzás és képminőség megtartása mellett?

PANNON POWER UPS
Szünetmentes áramellátó rendszerek

WWW.UPSPLUSZ.HU

IPARI ELEKTRONIKAI KFT.
1119 Budapest, Andor u. 60. Tel.: 480-0301, 480-0302, Fax: 208-1169
E-mail: ipelektro@upsplusz.hu

Barangolás DVD-nken

Cikkek a DVD-ről

» Alkalmazások, rendszerkiegészítők

aDDict2 — 70. oldal
bbLean — 82. oldal
JPhotoBrush Pro 1.3 — 86. oldal
Nvu 0.50 és 1.0 Beta — 73. oldal
VLC media player 0.8.1 — 36. oldal

» Alternatíva

Amigás és OS/2-es válogatás — 90. oldal

» Freeware-ek

Flexbeta
Firetweaker 1.1.1 — 68. oldal
Image Brander 1.2 — 68. oldal
MetaTag Expert 2.0 — 68. oldal
Woize 1.0.12 — 67. oldal

» Játékdemók

Medal of Honor: Pacific Assault — 118. oldal
Tribes: Vengeance — 110. oldal
Need for Speed – Underground 2 — 114. oldal
Half-Life 2 (csak trailer) — 30. oldal

» Próbaverziók

Cinema Craft Encoder Basic 2.69 — 38. oldal
CyberLink PowerDVD 6 — 66. oldal
F-Secure Internet Security 2005 — 78. oldal
Paint Shop Pro Studio — 66. oldal

» Linux

GNOME 2.8.1 — 67. oldal
KOffice 1.3.5 — 80. oldal

» Kincstár

Karácsonyi számunkhoz érkeztünk. Korongunk mindkét oldalával igyekszünk színesebbé tenni az ünnepek napjait. E számunk filmje Woody Allen 1999-ben, Sean Penn főszereplésével forgatott alkotása. A korong másik oldalán pedig a multimédiás gyűjtemény adja összeállításunk gerincét.

Magyar PC Magazin

Mielőtt belemerülnénk az ünnepi forgatagba, érdemes biztonságunkra is gondolni, és ilyenkor is szárazon tartani a puskaport! A korongunkon található három fontos víruskereső ebben a hónapban is megújult, a Kaspersky Anti-virus Personal változatában a szokásosnál is több változás történt:

- újabb modul került bele a hálózati támadások észlelésére és kivédésére;
- hibás frissítés esetén a program indításakor az Updater ismét megpróbálkozik az adatbázisok frissítésével;
- megadhatók a proxyszerver paraméterei;
- gyakrabban frissülnek a valós idejű védelem állapotinformációi;
- a jelszavas archív file-ok vizsgálatakor nem kér jelszót;
- a víruskeresés végeztével a számítógép automatikus kikapcsolásának lehetősége;
- az IChecker és az IStream technológia használata kikapcsolható a program telepítése során;
- az értesítőablakok felugrásakor lejátszott hangeffektek kikapcsolhatók;
- a bejövő és a kimenő levelek is ellenőrzésre kerülnek a „Recommended protection level" szinten;
- vírusmentesítés esetén Backup storage (biztonsági tároló) használható az eredeti objektumok mentésére.

EGY KIS KIKAPCSOLÓDÁS Más világ rovatunkban bővebben írunk a PC-n futó AROS-Max Live CD-ről. Ez a furcsa Amigaszerűség bootolható formában került korongunkra. Ha elfogadja gépünket – finnyás a vasra –, kedvünkre „amigázhatunk" segítségével, mert a merevlemezben nem tesz kárt.

A 64K-s scene compók és a 3D-s látvány szerelmeseinek szól az Advanced Digital Dynamite Intro Creation Tool 2-ről (aDDict2) szóló cikk, illetve a korongra került fejlesztőkörnyezet. Akiket maga a fejlesztés nem, csak a létrehozott eredmény érdekel, azoknak is érdemes benézniük az \addict2 mappába, elképesztő programokkal fognak találkozni!

Szintén látványos scene anyagok a *demók*, melyekből az elmúlt évek legjobbjait gyűjtöttük egybe.

PHP-NUKE Az internet rohamosan növekszik, naponta ezer és ezer új oldal készül. Ezzel együtt egyre több honlap veszti el aktualitását, mert a frissítés túl nagy energiát követel a készítőktől. Ezek általában statikus oldalak, melyeket minden változtatáskor újra fel kell tölteni az internetre. Nem csoda, hogy a kezdeti lelkesedés hamar eltűnik.

Van azonban megoldás! Hála a dinamikus portálrendszereknek, ma már néhány kattintással, alapvető szövegszerkesztői ismeretekkel készíthetünk és üzemeltethetünk egy komoly honlapot. És mindez pénzbe sem kerül!

A varázsszó: PHP-Nuke. A PHP-Nuke egy szabadon felhasználható tartalomkezelő rendszer (Contact Management System), melyet internetes portálok üzemeltetésére készítettek. A PHP-Nuke igazi értékét az a nemzetközi közösség adja, amelynek tagjai önkéntes munkájukkal folyamatosan tökéletesítik a rendszert. A közösség áldozatos munkájának köszönhetően több ezerre tehető a különböző bővítmények (blokkok, modulok, témák) száma.

A PHP-Nuke jó választás, ha létre akarunk hozni egy online közösséget, ha valamilyen témában szeretnénk folyamatos tájékoztatást nyújtani, illetve ha szeretnénk vállalkozásunkat bemutatni (reklám, marketing). A PHP-Nuke-ra épített honlap (portál) tartalmának módosításához csak egy netkapcsolattal rendelkező számítógép és egy böngésző-program kell.

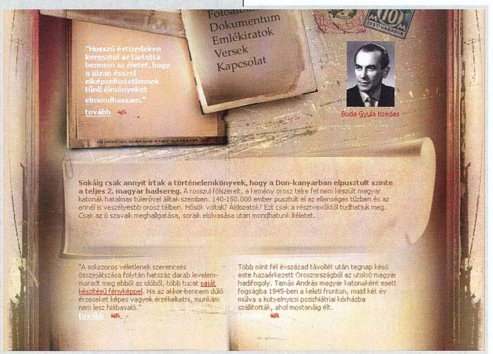
A Kattintás.hu elkészítette a PHP-Nuke részletes használati útmutatóját, melynek segítségével bárki megtanulhatja a portálrendszer kezelését. Minden szükséges program és segédlet megtalálható a DVD-mellékleten.

ITTHAGY-LAK Sokáig csak annyit írtak a történelemkönyvek, hogy a Don-kanyarban elpusztult szinte a teljes 2. magyar hadsereg. A rosszul fölszerelt magyar katonák hatalmas túlerővel álltak szemben. 140-150 000 ember esett fogságba, sebesült meg vagy pusztult el az ellenséges tűzben és az ennél is veszélyesebb orosz télben. Hősök voltak? Áldozatok? Ezt csak a résztvevőktől tudhatjuk meg. Csak az ő szavaik meghallgatása, soraik elolvasása után alkothatunk képet az eseményekről.

Az 1943. januári katasztrófa évfordulóján Boda Gyula könyvének, az Itthagy-laknak elektronikus változatával tisztelgünk a 2. magyar hadsereg emlékének. A könyv a témáról szóló visszaemlékezések, fotók és tanulmányok gyűjteménye.

•

Mint azt már decemberben leírtuk, reméljük e számunk még karácsony előtt, de legalább az ünnepek közt eljut Olvasóinkhoz. Békés karácsonyt és sikerekben gazdag új évet kívánunk mindenkinek! PCM



Vírushíradó

» Veszélyben a mobilok!

A kéziszámítógépek, azaz a PDA-k és újabban már az okostelefonok száma is mind a magán-, mind az üzleti felhasználást tekintve erőteljesen növekszik, és velük együtt teret hódít a kábel nélküli technológiák (802.11b, BlueTooth stb.) felhasználása.

Dévényi Viktor

A mobil eszközök fejlődésük során kifinomultabbá, ezáltal bonyolultabbá is váltak. IP-szolgáltatásokat használnak, netelérést nyújtanak, csatlakoztathatók a vállalati hálózatokra, és lehetővé teszik felhasználóiknak, hogy távolról kapcsolódjanak más eszközökhöz és hálózatokhoz.

Sajnos mindezek ellenére – vagy épp mindezek miatt – sokkal kevésbé biztonságosak, mint hagyományos társaik, ugyanis kívül esnek a hagyományos hálózati biztonság és védelem hatókörén. Az elmondottak, illetve a növekvő népszerűségük miatt egyre vonzóbb célpontot, és egyúttal a legkönnyebb utat is jelentik a céges hálózatok eléréséhez a számítógépes kártevők íróinak.

A kéziszámítógépek rövid történetében először a Palm OS növekvő népszerűségét kihasználva jelent meg az első trójai program 2000 szeptemberében. Az első proof-of-concept, azaz kísérleti Pocket PC-vírus feltűnésére többet kellett várni: a Duts nevezetű kártevő 2004 júliusában vált ismertté. Mindeddig a kéziszámítógépek világában nem kellett komoly vírusjárványoktól tartani, de a biztonsági szakemberek tudták, hogy mindez csak idő kérdése. Ha egyszer a vírusok készítői felismerik, hogy ezeken a mini számítógépeken és az egyre okosabbá váló, igazi operációs rendszert futtató mobilokon, smartphone-okon tárolt információk már megérik a fáradságot, a hasonló eszközöket megfertőző kártevők kétségkívül gyors fejlődésnek indulnak.

Ezt alátámasztandó az augusztusban feltűnt Brador nevű trójai felhívással igyekszik felkelteni a vírusírók figyelmét a kéziszámítógépek jelentette lehetőségekre.

A Brador készítőjének felhívása nem talált süket fülekre: íme, itt a legújabb és az egyik legveszélyesebb kártevő, amely a Symbian OS-t futtató Nokia mobilokra készült, a Skulls.

SKULLS A Skulls (névváltozatok: Trojan.SymbOS.Skuller.a, SymbOS_SKULLS.A, SymbOS.Skulls, SymbOS/Skulls.A, Troj/Skulls-A) egy rosszindulatú trójai, amely egy SIS file-ba költözik a Symbian operációs rendszert futtató Nokia telefonokon. Lecseréli a rendszeralkalmazásokat indító ikonokat nem működő változatokra, amelynek hatására az egész eszköz – kivéve magát a telefonfunkciót – gyakorlatilag használhatatlanná válik. A szaporodása nem automatikus (hiszen trójai program), viszont az internetről letölthető, és óvatlanul telepítve nagy gondot okozhat a fent említett telefonok gazdáinak. A Skullst rejtő SIS file neve „Extended theme.SIS", ami azt állítja magáról, hogy egy „Tee-222" nevű szerző által írt témamenedzselő program Nokia 7610-es okostelefonokhoz.

A Skulls az összes alkalmazás ikonját lecseréli: mindegyik helyett halálfejet ábrázoló ikonok jelennek meg. Ezek az ikonok többé nem az adott alkalmazásra mutatnak, tehát a telefon egyik rendszerprogramját sem lehet elindítani velük.

A Skulls SIS file-ja nem tartalmaz káros kódot. Egy „egyszerű" Symbian telepítőfile, amely kritikus, úgynevezett System ROM binárisokat telepíti a C:\ meghajtóra. A Symbian OS egy speciális tulajdonsága, hogy a C:\ meghajtón felülírt rendszerfile-okat visszamásolja a ROM-ba.

A Skulls által telepített alkalmazásfile-ok normális, egy telefon ROM-jából kimásolt Symbian OS file-ok. A kártékony rész az AIF (Application Info and Icon) file-ban van, amely az alkalmazásokkal jön. Ahelyett, hogy a jó helyre mutató AIF file-t telepítené, a Skulls SIS a saját, koponyát ábrázoló ikonokat tartalmazó AIF file-jait telepíti, amelyek nem mutatnak sehova.

Ha a kártevő telepítése már megtörtént, a legfontosabb dolog, hogy *ne* indítsuk újra a telefont, hanem csatlakoztassuk a PC-hez, majd a netről töltsük le és telepítsük valamely vírusellenes cég megfelelő termékét, majd vírusmentesítsük a telefont.

•

A helyzet jelenlegi állása szerint valóban beindult a gépezet! Ne lepődjünk meg tehát, ha a nem is olyan távoli jövőben a mobilokra és a kéziszámítógépekre telepíthető vírusvédelmi programok ugyanolyan mindennapi és szükséges alkalmazásokká lépnek elő, mint a hagyományos számítógépeken.

Havi statisztika

Sor.	Százalék	Érték	Vírusnév
1.		47.55	I-Worm.Bagle.at
2.		12.88	I-Worm.NetSky.q
3.		8.68	I-Worm.Sober.I
4.		7.32	I-Worm.LovGate.w
5.		4.08	I-Worm.Bagle.z
6.		2.76	I-Worm.Bagle.au
7.		2.72	I-Worm.Zafi.b
8.		1.76	I-Worm.NetSky.b
9.		1.44	I-Worm.Bagle.gen
10.		1.28	I-Worm.NetSky.c
11.		1.04	I-Worm.NetSky.aa
12.		0.96	I-Worm.Mydoom.m
13.		0.90	I-Worm.Dumaru.a
14.		0.79	I-Worm.Bagle.ai
15.		0.57	I-Worm.Bagle.y
16.		0.53	I-Worm.Bofra.b
17.		0.51	I-Worm.MyDoom.r
18.		0.50	I-Worm.LovGate.ad
19.		0.48	I-Worm.Bagle.ah
20.		0.44	I-Worm.NetSky.r

» 2004. novemberi vírusstatisztika *(forrás: Kaspersky Lab)*

A B variáns

Újabb hírek szerint már észlelték a Skulls egy újabb variánsát (Skulls.B) is, amelynek működése alapvetően hasonlít az előző változatéra, de más file-okat használ a System ROM binárisok lecserélésére, és emellett az eszközt még egy Cabir.B féreggel is megfertőzi. A Skulls.B SIS file-jának neve Icons.SIS. A fertőzés menetét tekintve annyi különbség még van az A és B változat között, hogy ez utóbbi nem dob fel semmiféle figyelmeztető üzenetet (kivéve az operációs rendszer „Installation security warning – unable to verify supplier" üzenetét), illetve a korábbi halálfej helyett egy általános alkalmazás ikoncsoportra cseréli le az ikonokat.

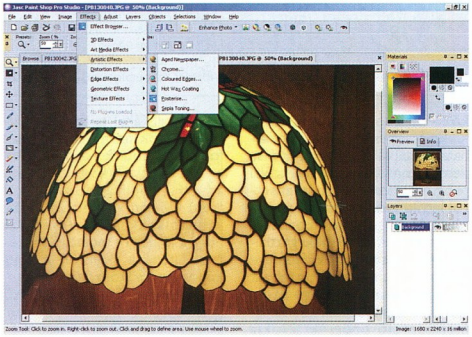
A Skulls.A „csak" az okostelefon-funkciókat teszi használhatatlanná, a Skulls.B emellett Cabirral is fertőz.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzéséhez a **Kaspersky Anti-Virus** programot is használjuk, amelyet a **2F 2000 Kft.**, a szoftver magyarországi forgalmazója biztosít.

Paint Shop Pro Studio
PSP-esszencia

Kicsit furcsa helyzetben vagyok. Egy programról kell írnom, aminek jelen pillanatban még a neve sem teljesen egyértelmű. Amikor megjelent, egyszerűen Paint Shop Pro Studiónak hívták, vagy ha elétették „szülőjének" nevét is, akkor JASC Paint Shop Pro Studiónak. Ám „születése" után nem sokkal, egész pontosan 2004 októberében a Corel felvásárolta a Minneapolisban székelő JASC-ot, így a program új neve – nagy valószínűséggel – Corel Paint Shop Pro Studióra változott, változik.

De akkor sem sokkal könnyebb a dolgom, ha azt kellene pontosan meghatároznom, hogy mi is ez a Paint Shop Pro Studio (maradjunk ennél a névnél, ez biztos). Első pillantásra nagyon hasonlít a Paint Shop Pro 9-re, csak a színei kicsit mások. De miért kerül akkor majdnem fele annyiba, mint a „nagy testő"? Amint azonban elkezdünk kicsit alaposabban körülnézni a programban, kiderül, hogy – ha egyelőre eltekintünk a Studióhoz kapott Paint Shop Photo Albumtól – körülbelül stimmel is a dolog: ha nem is a fele, de jelentős része hiányzik a PSP-nek.



» Olyan, mintha a PSP lenne – csak alaposan megkurtítva

Az hagyján, hogy a PSP 9 egyik újdonsága, az Art Media rétegek és az hozzá kapcsolódó funkciók kimaradtak, de még a maszkoló és korrekciós rétegek, valamint a rétegcsoportok is eltűntek. Ahogyan több effektuscsoport, sőt a megmaradtak is kevesebb funkciót tartalmaznak, és az *Adjust* menün is végiggázolt a virtuális gyalu.

De még az ilyen – számomra legalábbis – durvának tűnő karcsúsítás után is nagyon jól használható. Rajzolásra és (fény)képek retusálására egyaránt alkalmas, amihez sok automatikus és félautomatikus korrekciós eszközt tartalmaz. (Ebből is látszik, milyen sokat tud a PSP – még egy ilyen mértékű csonkítást is kibír.)

Hogy egyre szaporodó – és a Studióval kicsinosított – képeink között rendet tudjuk tartani, a CD-n megtalálják a Paint Shop Photo Album standard változatát. Ezzel – ha számomra kicsit kényelmetlenebbül is, mint akár az ACDSee-vel, akár az Adobe Photoshop Albummal – különböző kategóriákat rendelhetünk a képekhez, amelyek szerint a későbbiekben kereshetünk, vagy ha kicsit jobb a memóriánk, akkor használhatjuk a naptár nézetet. A programmal kisebb-nagyobb korrekciót is elvégezhetünk, bár ezek túlnyomó többségére érdemesebb a Studiót használni, ha már megvan. A képekből – mondhatni természetesen – nyomtatható és/vagy elektronikusan továbbítható albumokat, üdvözlőkártyákat, naptárakat, CD-címkéket is készíthetünk.

A letölthető Paint Shop Studio ára 69 USD, dobozos termékként 79 USD. *(WT)*

- Fejlesztő: **JASC Inc.; www.jasc.com/products/pspstudio**
- **Fotók és festmények, PCM 2004/11/82**
- PCM DVD: \psp_studio\ TESZT: 30 nap, maximum 20 indítás

CyberLink PowerDVD 6
PC-s házimozi a legjobb minőségben

A leghíresebb PC-s DVD-lejátszó legújabb változatában a készítők nem fukarkodtak az újdonságokkal, melyek az audio-vizuális élményt javították.

A kép minőségét már eddig is pozitívan befolyásolta a kiemelkedő minőségű Smart (Adaptive) deinterlace szűrő, valamint az élethű színekről gondoskodó CyberLink Eagle Vision (CLEV) technológia. Ez utóbbit fejlesztették tovább a készítők: a CLEV-2-vel élvezhetők lesznek az egyébként túl sötét vagy túl világos felvételek, így a színtelítettségre és a fényerőre sem lehet többé panaszunk, akár CRT, akár LCD monitoron mozizunk.

A 4:3-as képarányú megjelenítése széles képernyőn vagy szélesvásznú 16:9-es filmek lejátszása 4:3-as monitoron eddig némi veszteséggel járt, ha Pan & Scan vagy a Letterbox megjelenítési móddal oldottuk meg. A CyberLink Pano Vision (CLPV) technológiának hála, minimális torzítással felülkerekedhetünk a képarányok okozta problémákon.

A térhatású hangkeltés minősége is javult (CLMEI-2), sőt mostantól a Dolby Pro Logic IIx technológia gondoskodik a hangzásról. A Deluxe változatban 5.1 vagy 7.1 csatorna közül választhatunk, míg Standard változat esetén be kell érnünk az 5.1-gyel.

De két hangszóró használatával sem kell teljesen lemondanunk a térhatásról, hála a CyberLink's Virtual Surround (CLVS) technológiának. A fejhallgató esetén szélesebb panorámát és virtuális surround hangzást ígér a szintén most debütáló CLHP (CyberLink's Headphone Technology). A Deluxe változatba a DTS mellé az MLP veszteségmentes hangtömörítés támogatása is bekerült.

A PowerDVD régebben csak DVD-lejátszásra volt képes, ám a többi lejátszóval lépést tartva a Deluxe változat alkalmas DivX lejátszására is.

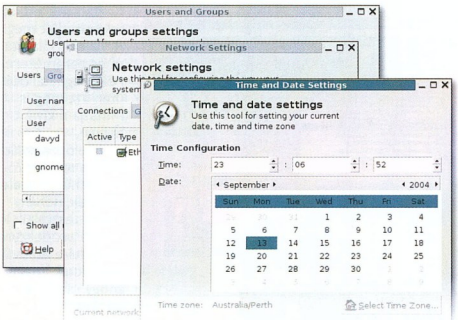
» Még mindig a DVD-lejátszás élvonalában

Ráadásul mindezt elegánsan, natív DivX Pro-támogatással teszi, vagyis kodek telepítése nélkül élvezhetjük DivX filmjeinket. A Standard és Deluxe változat egyaránt lejátssza a WMV-HD file-okat. A Deluxe változat az audio-DVD típusú hanghordozókat is kezeli. Az újdonságok listáját a DVD-VR és DVD+VR lemezek támogatása zárja. *(DB)*

- Fejlesztő: CyberLink Corp.; **www.gocyberlink.com**
- Forgalmazó: **Multimedia.hu; www.multimedia.hu**
- PCM DVD: \cikkekhez\ pdvd_6_t.exe TESZT: 30 nap, a másolásvédett korongoknak nincs hangja; 15 990/21 990 Ft (Standard/Deluxe)

GNOME 2.8.1
Nem felületes felület

A GNOME méltán az egyik legnépszerűbb grafikus felülete a *nix típusú operációs rendszereknek. Könnyen kezelhető, felhasználóbarát, és sok kényelmi funkciójának köszönhetően igazán megkönnyíti a felhasználók életét. A 2.8-as sorozatra ez fokozottan igaz. A hálózati megosztások, a multimédiás CD-k kezelése, a mime type beállítások, a file-kezelők hozzárendelése automatikussá, illetve könnyedén vezérelhetővé vált.



» Letisztult felület a rendszerkomponensek beállítására

Minden file-típushoz hozzá van rendelve egy alapértelmezett alkalmazás, ha mégsem ezzel szeretnénk megnyitni valamit, akkor a jobb egérgombbal kell kattintani a file nevére, és az előugró menüben a többi kompatibilis alkalmazás listájából választhatunk mást is.

Ha egy alkalmazás rosszul regisztrálta volna magát vagy új alkalmazást szeretnénk bizonyos típusokhoz rendelni, ezt a file tulajdonságainál közvetlenül megtehetjük. Az egyik kedvenc szolgáltatásom a DNS-Based Service Discovery, vagyis a DNS-alapú szolgáltatásfelderítés, ez a helyi hálózaton található megosztásokat érzékeli, és könnyedén elérhetővé teszi file-kezelőn keresztül. A file-kezelő újdonságához tartozik a multimédiás CD-k rákérdezéses kezelése.
A program megkérdezi, hogy a CD-n lévő zeneszámokat akarjuk-e hallgatni, vagy böngészni szeretnénk az adatok között.

A nemzetközi billentyűzetbeállítások képen is megjelennek.

A Calendar alkalmazás együttműködik az Evolutionnal, és az órára kattintva elővarázsolható, így könnyedén nyomon követhetjük teendőink listáját.

A rendszereszközök is jelentős fejlődésen mentek keresztül, az óra és a hálózat beállításán kívül a felhasználókat és csoportokat is kezelhetjük. A GNOME fejlesztőinek kitűzött célja, hogy az egyénileg fejlesztett rendszereszközök is integrálhatók legyenek a GNOME-ba. *(CsGy)*

➲ Fejlesztő: **www.gnome.org**
PCM DVD: /linux/gnome2.8.1
FREEWARE (GNU GPL)

Woize 1.0.12
Halló, itt vagyok!

Májusi számunk Gyorsteszt jében mutattuk be a P2P technológián alapuló Skype IP-telefon szoftvert (➲ **Netes telefon Windowsra is, PCM 2004/5/73**), aztán nemrég tudomásomra jutott eme Svédországban fejlesztett klón. Az ismertebb szoftverkönyvtárakban eddig nem bukkant fel, nem is terjedt még el széles körben – november elején jelent meg az első publikus béta.

Ingyen a rendszerbe beléptett számítógépes barátainkat hívhatjuk fel, illetve a másik lehetőség, hogy előre fizetett felhasználói fiók létrehozása után legalább 25 svéd koronáért (SEK) online (dombornyomott Visa vagy MasterCard kártyával) vásárolunk kreditet, és a világ bármely pontján lévő telefonszámot felhívhatjuk. (Az árakat azért svéd koronában számolják, mert a fejlesztő cég is e skandináv országban székel.) Előtte feltétlenül ajánlatos átnézni a tarifákat, nehogy túl magas árat fizessünk tudatlanságunkért. Magyarországi vezetékes hálózatba tartozó vidéki számot 0,43 SEK-ért (12,18 Ft az OTP valutaeladási árfolyama alapján), budapestit 0,39 SEK-ért (11,05 Ft-ért) hívhatunk, mobil hálózatba 2,67 SEK (75,60 Ft) a percdíj. A fizetett szolgáltatást igénybe vevők Woize-telefonszámot kapnak, ami azzal az előnnyel jár, hogy a világ bármely pontján tartózkodnak is, ha van számítógép a közelben, kezdeményezhetnek hívásokat. Woize-telefonszámunkról átirányíthatjuk a hívásokat a megadott telefonszámra, ám ezért ugyanannyit kell fizetnünk, mintha valakit hívnánk ugyanabban az országban. A csúcsidőn kívüli hívások meggondolandók, mert azokért ugyanannyit kell fizetnünk, mint a csúcsidőben kezdeményezett hívásokért, a nemzetközi hívásokat is érdemes mérlegelni, mert a Woize-hívás jóval kedvezőbb lehet.

» IP-telefon ingyenes és fizetett szolgáltatáshoz

A kettős funkciónak az a vonzata, hogy az interneten elérhető Woize-partnereinket a partnerlistára vehetjük föl, vezetékes vagy mobilszámon elérhető partnereinket a telefonkönyvbe jegyezhetjük be. Woize-partnereinknek maximum 1024 karakterből álló titkosított szöveges üzenetet küldhetünk, a file-átvitelt azonban jelenleg nem támogatja a program.

Partnereket becenév, kor és nem alapján kereshetünk. Jó lenne, ha ezt kibővítenék a beszélt nyelvvel és az országgal, mert nyelvismeret híján nehéz lesz új barátokra lelni. A felhasználó adatait a webböngészőben tekinthetjük meg. A nemkívánatos partnerek hívásait blokkolhatjuk.

A *Tools* menüből elővehetjük a tárcsázót, esetleg ha van USB-telefonunk, azon keresztül is bonyolíthatjuk a hívást. (Magyarországon Talk-Pro készülékek kaphatók – aki utánanéz a Google-ban, biztos talál webshopot, ahol megrendelheti.)

A program már támogatja a felhasználóváltást, így egy gépen többen is telefonálhatnak vele. Mindössze 16 Mbyte memóriára van szükség a futtatásához, tehát aki kevesebb RAM-ot szerelt a gépébe, meggondolandó a használata (a Skype 128 Mbyte memóriát igényel). A Skype-nak időközben megjelent a MacOS X-es, a linuxos és a Pocket PC-s változata is.

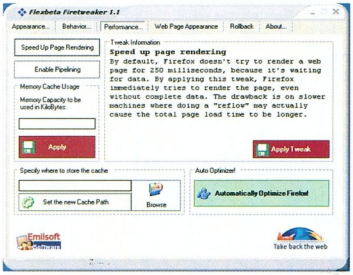
A *Help* menüben hiába kattintunk a *Woize Help* parancsra, nem akar érkezni a segítség, sem dokumentáció, sem felhasználói kézikönyv – így marad az online fórum. A program Windows 2000/XP-n fut. *(HJT)*

➲ Fejlesztő: Woize Ltd.; **www.woize.com**
PCM DVD: \freeware\woize_install.exe
FREEWARE

Flexbeta Firetweaker 1.1.1
Külsős kiegészítő

A Mozilla Firefox böngésző kétségtelenül sláger. A webjáró alkalmazás kínál néhány testreszabási lehetőséget, de vannak az avatatlan szem számára rejtett tartalékai is. A Firetweaker fejlesztője talált ilyen finomhangoló opciókat, ezeket csokorba szedte, és a többi felhasználó számára minden térítés nélkül közzétette.

A Firefoxszal ellentétben a Firetweaker jelenleg csak angolul férhető hozzá, és csak bizakodhatunk, hogy egyszer kap többnyelvű támogatást. Erre azért lenne szükség, hogy megértsük a trükkök jobb oldali panelban megjelenő ismertetőjét. A jobb alsó sarokban elhelyezett *Apply Tweak* gomb megnyomásával aktiválhatjuk a beállítást.



» **Beavatkozások a Firefox megjelenésébe, viselkedésébe, teljesítményébe**

Az első csoportban, az *Appearance...* fül alatt találjuk a böngésző megjelenését megreguláró parancsokat. A menüsorok arculatát visszaállíthatjuk a hagyományos 3D-s Windows-sémára, az *EasyTabs!* pedig a böngészőlapokat jobban kiemelő és megkülönböztető színeket használ a fülekhez. A Firefox az aktív lap címét félkövér betűvel jelzi – ezt letilthatjuk. Az Intézőben és az Internet Explorerben megszokhattuk, hogy kizárólag a bal oldali sávban férhetünk hozzá a kedvencekhez, az előzményekhez, a keresőhöz és a helyi mappákhoz. A Firefoxban is ezen az oldalsávon férhetünk hozzá az internetes könyvjelzőkhöz és az előzményekhez, ugyancsak fixen, a bal oldalon. A Firetweakerben csak egy gombnyomás kell eme sáv ellenkező oldalra helyezéséhez.

Ha a külső hivatkozásokat új lapon vagy ablakban kívánjuk megnyitni, akkor ezt a trükköt a *Behavior...* (viselkedés) lapra váltva taníttathatjuk meg a Firefoxnak. Bizonyára többen megfigyelték, hogy a böngésző felbukkanó ablakblokkolója olykor hatástalan marad, mert nem tudja kiszűrni a *target="_blank"* HTML-kódelemet. A Firetweakerben a *Disable target="_blank"* opció alkalmazása esetén ugyanabban az ablakban fognak megnyílni ezek a hivatkozások.

A *Performance...* lapra váltva a böngésző sebességét növelhetjük. A Firefox 250 milliszekundumot vár az aktuális oldal megjelenítéséhez szükséges adatokra. A *Speed Up Page Rendering* fogás hatására a böngésző azonnal nekilát az oldal leképezésének. A *pipelining* technológiát (új utasítás végrehajtásának megkezdése az előző befejezése előtt) nem minden webkiszolgáló és proxy támogatja megfelelően, de ez is gyorsítható az oldalak letöltődését. A memória-gyorsítótár méretét is itt rögzíthetjük.

Akinek a tűzfala nem blokkolja a hirdetéseket, a *Web Page Appearance* csoport legelső tippjével kiszűrheti a bannerek többségét, aminek eredménye megint csak az oldal gyorsabb megjelenése lesz. Profi webmesterek rögzíteni szokták a keretes weboldalak méretét; az egyik opció ezt fel tudja oldani, így megtalálhatjuk az optimális beállítást a képernyőfelbontásunkhoz. Sok hivatkozás új lapon vagy új (Java scriptes) ablakban nyílik meg, amiről csak kattintás után szerzünk tudomást. A Firetweakerben a megfelelő parancsok alkalmazásának hatására az ilyen linkek fölött az egérkurzor nem kézként, hanem más formában jelenik meg, érzékeltetve a változást.

Az új beállítások alkalmazására újra kell indítani a Firefoxot. Ha a módosítások nem váltak be, a *Rollback* lapon visszavonhatjuk őket. A trükköket egyenként nem lehet törölni, ezért jegyezzük meg jól a bevált tuningolásokat. A program Windows 98/Me/2000/XP alatt használható. *(HJT)*

➲ Fejlesztő: **Emilsoft Software; www.emilsoft.net**
PCM DVD: \freeware\ft11setup.exe
FREEWARE

Image Brander 1.2
A könyvtári stempli

A weben vagy más formában közzétett fényképeket tulajdonosaik el szokták látni monogramjukkal vagy logójukkal, hogy megakadályozzák a fotók illetéktelen felhasználását. A freeware Image Brander a BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, TIFF és PNG formátú képekre tudja rátenni vízjelként ugyanezen típusokat. A vízjelet tehát ajánlatos kedvenc grafikai programunkkal előre elkészíteni, és praktikus transzparenssé tenni a hátterét, bár ezt ki-ki döntse el maga, hisz ízlések és pofonok...

» **Ingyen tesz vízjelet a képeinkre**

A vízjelet helyezhetjük a kép valamelyik sarkára, oldalára vagy akár a közepére is. A program meg tudja állapítani képpontban vagy százalékos arányban a képecske szélességét és magasságát. A file-név képzéséhez betűkből és #-ekből álló sablont adhatunk meg. A #-ek a számjegyeket helyettesítik, és ahány számjegyet kívánunk látni a file-névben, annyi #-et célszerű beírni a sablonba. Szöveget a #-ek elé és/vagy mögé egyaránt beszúrhatunk. A program nem tartja meg az eredeti kép formátumát: a kimenet a vízjelezéshez kiválasztott file-típus lesz.

A feldolgozandó képeket a főablak jobb oldali részén miniatürizált méretben tekinthetjük meg. A vízjel kiválasztása és paramétereinek meghatározása után azt meg is mutatja a kívánt helyen.

Mielőtt nekilátnánk a teljes fotógyűjtemény vízjelezésének, néhány képen teszteljük le, hogy a produktum megfelel-e az elvárásainknak, mert ahogy megfigyeltem, az Image Brander az eredeti kép dimenzióinak arányában változtatja a vízjel méretét, és ez olykor a minőség rovására megy.

Jó néhány speciális vízjelező alkalmazás közül válogathatunk a szoftverletöltő helyeken, csak hogy azokkal a licenc megvásárlása után dolgozhatunk. Az Image Brander az egyszerűbb alkalmazások közé tartozik, de a freeware-ek között kuriózum, mert az ingyenes képnézők még nem támogatják a vízjelezést. Windows 98/Me/NT/2000/XP rendszereken használható. *(HJT)*

➲ Fejlesztő: **92Hicks.com; www.92hicks.com**
PCM DVD: \freeware\Image_Brander_Install.exe
FREEWARE

MetaTag Expert 2.0
HTML-segédszerkesztő

Némely webszerkesztő nem támogatja a meta kódelemek beszúrását a szemnek láthatatlan fejlécbe. Ennek használata pedig nagyon fontos lehet, például azért, hogy a megfelelő karakterkészlet meghatározásával az ő és az ű betű helyett ne csak o és u jelenjen meg a böngészőben.

Ebben segít a MetaTag Expert. A fejlesztői a kezelőfelületén négy fő csoportra, négy fülre osztották a metaelemeket.

Először ajánlatos megadni néhány alapvető információt a *Basic* fülön (a webhely rövid bemutatása és a keresést elősegítő kulcsszavak). Ezen a lapon talán a legérdekesebb lehetőség, hogy engedélyezzük-e a keresőrobotoknak az oldal indexelését. Aki szűrűn frissíti a lapját, az meghatározhatja azt is, hogy milyen időközönként indexeljék újra a tartományt a keresők.

A HTML-szerkesztők szeretik magukat a meta kódrészben „reklámozni". Freeware webeditor esetén nincs is ezzel semmi baj, ám egy nem legálisan használt Front Page, Dreamweaver, Namo Web Editor vagy más program esetén ajánlatos a generátorra vonatkozó sort törölni a fejlécből, mert a keresők ezt az információt is indexelik.

Az *Advanced* (speciális) lapra került ebben a programban a karakterkészlet és a nyelv kiválasztása. Én ezt inkább az előző csoportba tettem volna, mert ezt nem angol nyelvű oldalaknál mondhatni kötelező definiálni, hisz ettől függ a nemzeti karakterek korrekt megjelenítése. Aki gyorsan avuló információt publikált a hálón, itt adhatja meg a lejárat pontos dátumát.

Mivel telefonos kapcsolattal szörfözök a neten, gyakran szoktam offline módban visszakeresni oldalakat. Mostanában egyre többször tapasztalom, hogy a böngésző nem tárolja a gyorsítótárban az oldalakat. Ezt is meg lehet regulázni a metaadatokkal, jelen programban az *Extra Tags* fülön *Pragma* opció kívánt elemét kell kiválasztani. A tartalom besorolását megkönnyíti a *Classification* legördülő lista megfelelő kategóriájának kiválasztása.

A metaadatok szabványában megkövetelt elemeket találjuk a *DC Tags* fülön. Öt beviteli mező jobb szélén találunk nyilat ábrázoló gombot, amivel átmásolhatjuk az előző lapokon megadott adatot.

A kitöltés után a *Code* menü *Generate Meta Code* parancsával vagy az [F2] megnyomásával generálja a program a *HTML Code* fülön a sorokat. Ezt az [F3] billentyűvel vagy a *Code* menü *Copy To Clipboard* parancsával másolhatjuk a vágólapra, majd [Ctrl V]-vel illeszthetjük be a HTML-kódba. A WYSIWYG szerkesztők esetén váltsunk át forrás („source") nézetbe. A MetaTag Expert vadonatúj oldalban gondolkodva hozza létre a kódot, ezért én csak a metaelemeket tartalmazó sorok kimásolását és beillesztését ajánlom.

A programban menthetjük a jelenlegi állapotot, így később finomíthatunk a kucsszavakon vagy gondolkodhatunk új adatok megadásán – nem kell elölről kezdeni a rovatok kitöltését, csak megnyitni a file-t.

A MetaTag Expert használatát megkönnyíti, hogy minden sorhoz kapunk magyarázatot a kérdőjeles gomb megnyomásával. Kezdő webmesterek a *Tools* menüből megnyitható ablakban elugorhatnak böngészőjükkel a Google hivatkozáshozzáadási oldalára, illetve a saját webhely kulcsszavai alapján megtudhatják, hogy milyen helyet foglalnak el a rangsorban.

A program jogos felhasználójává az ingyenes regisztrálás után válunk. A regisztrációs rendszer megváltozása miatt mindössze annyi a teendőnk, hogy felkeressük a www.darkstreet.com/darkstreet/register.html oldalt, majd a *Help* menü *Register Free* parancsával megnyitható ablak megfelelő mezőibe bemásoljuk az e-mail címet és a kódot, illetve beírjuk a nevünket.

Portálrendszerekben, CMS-ekben (Content Management System – tartalomkezelő rendszer) az adminisztrátori kezelőfelületen lehet általában megadni a metaadatokat, de nem biztos, hogy ilyen részletességgel. *(HJT)*

Fejlesztő: **Dark Street Development; www.dark-street.com**

PCM DVD: \freeware\metatag2.zip FREEWARE

Nyomtasson 80%-kal olcsóbban!

Kiürült tintapatronját ne dobja el. A patron újratöltésével akár 80%-os megtakarítást is elérhet a minőség feláldozása nélkül.

Keresse fel az InkTec honlapját, ahol
- akár a patron akár a nyomtató típusának ismeretében kiválaszthatja, hogy melyik InkTec utántöltőre vagy patronra van szüksége.
- egy térkép segítségével kiválaszthatja az Önhöz legközelebbi **InkTec Töltőállomást** illetve **InkTec Shopot.**

www.inktec.hu

A Magyar PC Magazin hasábjain rendszeresen tájékoztatjuk olvasóinkat a számítógépes underground eseményeiről, vagyis a különböző számítógépes találkozókról és azok terméseiről. A téma iránt érdeklődőknek most egy igazi csemegével kedveskedünk: Magyarország egyik topcsapatának, a Conspiracynak saját fejlesztésű eszközét tesszük közzé a mellékleten.

Intróra fel!

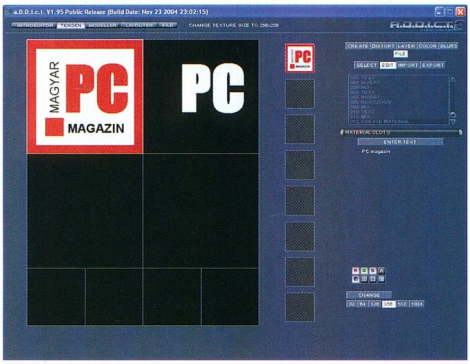
Oszvald Balázs
(poison@ajkanet.hu)

A kettes verziószámú eszköznek ez az első publikus kiadása, mellyel a csapat a tervei szerint még legalább egy évig dolgozik. A program a keresztségben találóan az ADDICT (függő) nevet kapta, amely az Advanced Digital Dynamite Intro Creation Tool rövidítése. Az eredetileg Digital Dynamite, majd az Inqusition és az Ümlaüt Design egyesülése után Conspiracy néven futó csapatot mára a 64 Kbyte intrók készítői között a világ egyik legjobbjaként tartják számon.

A csapat mintegy 10 percnyi hosszú alkotásai zenét, háromdimenziós jelenetek sorát és rengeteg grafikai elemet használnak. Hogyan fér el mindez 64 Kbyteban? Pillantsunk a kulisszák mögé!

TEXTÚRÁK ÉS GRAFIKAI PRIMITÍVEK Ahhoz, hogy ilyen kis méretet érjünk el, nagyon jó tömörítésre van szükségünk. Az évek során rengeteg próbálkozás volt ennek megoldására, végül az úgynevezett generált tartalom vált be leginkább. Ez azt jelenti, hogy a kliphez szükséges grafikai elemeket, hangokat, modelleket és kameramozgásokat különböző matematikai képletekkel írjuk le, és csak a szükséges képleteket és ezek paramétereit tároljuk. Amikor az intró elindul, először jó pár másodperces prekalkuláció szemtanúi lehetünk: ilyenkor generálódik az a rengeteg adat, amivel aztán a program a későbbiekben dolgozni fog. Lássunk erre példákat!

A legalapvetőbb elemei egy ilyen prezentációnak a textúrák. Ezek olyan képek, mintázatok, melyek a háromdimenziós térben mozgatott modellek felületeire feszíthetők. Ha ezeket a képformátumoknál megszokott módon, képpontról képpontra tárolnánk, már egyetlen ilyen mintázat felemésztené a rendelkezésre álló 64 Kbyte-ot (esetleg nem is lenne elég ez a hely). Ha azonban van pár rajzoló „primitívünk" (például vonalhúzó, körrajzoló rutin), akkor csak azok paramétereit kell letárolni. Egyenes esetén a kezdő- és végpont koordinátáit, kör esetén a középpont helyét és sugarát stb. Ez az ADDICT-ban is így működik. A programhoz mellékelt technikai leírásban az első ismertetett modul, a TEXGEN (textúragenerátor) éppen ezen mintázatok generálásáért felelős. A vonalhúzásnál és körrajzolásnál persze komplexebb algoritmusok segítik a „rajzolást", és ezek tetszőlegesen kombinálhatók. Bonyolult mintázatokat is meghatározhatunk néhány paraméterrel (például plazmák). Emellett rajzolhatunk köröket, négyzeteket, beilleszthetünk szövegeket, vagy létrehozhatunk akár színátmeneteket is. Egy-egy ilyen generátor eredménye vegyíthető tetszőleges másik generátor végtermékével: a mintázatok közötti matematikai műveleteket végezhetünk (összeadás, kivonás, szorzás).



» A 13. lépésben elkészült az első textúránk

A még változatosabb eredmény kedvéért több, rajzprogramokból ismerős effektust is alkalmazhatunk a kapott képeinken: megcsavarhatjuk, pixelesíthetjük vagy kristályosíthatjuk őket, sőt akár olyan szűrőt is alkalmazhatunk, melynek végeredménye ahhoz hasonlít, mint amikor egy mintázott üvegen keresztül nézzük képünket. A leírtakból talán érzékelhető: itt teljesen máshogy kell megközelíteni mindenféle „festegetést". A létrehozni kívánt mintázatunkat elméleti síkon szét kell tudnunk bontani olyan elemekre, melyeket eszköztárunkkal reprodukálni tudunk. A programba beépítették a JPEG képek betöltésének lehetőségét is, bár ez a 64 Kbyte-os

A 64 Kbyte intró

Mi is az a 64 Kbyte intró? A számítógépes találkozók, a demoscene-ek egyik legkedveltebb versenyszáma ez, melyben az alkotóknak ilyen méretkorláton belül kell videoklipszerű animációkat készíteniük, vagyis egy alkotás háttértárunkon annyi helyet foglalhat, mint egy terjedelmesebb levél. Jobban érzékeljük, hogy mekkora kihívás is ez, ha tudjuk: pár másodperces videofelvétel ennek több százszorosát(!) igényli a legjobb mai tömörítési eljárások mellett is.

»infó

- www.conspiracy.hu
- addict@conspiracy.hu
- PCM DVD: \addict2\ FREEWARE

Sikerek az ADDICT-tal

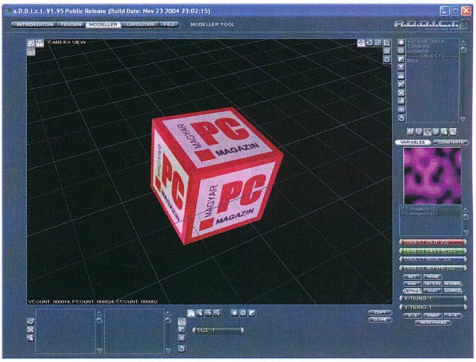
Az ADDICT képességeit jól mutatják a DVD-melléklet ünkön található művek – ezeket mindenképpen érdemes megnézni. A csapat első igazán jelentős alkotása a Project Genesis című intró volt (2003, Breakpoint, Németország, 1. helyezés), melyet több kisebb alkotás követett, köztük például a Saturday Night Scener, melynek adatfile-jait is közzétesszük a DVD-n (és így kedvünkre boncolgathatjuk a programot). Az idei év a 2-es verziószámú programnak, illetve a csapat kitűnő designerének és zenészeinek köszönhetően újabb sikert hozott: a Finnországban megrendezett Assembly találkozón újra 1. helyezést ért el a csapat a legutóbbi, Prophecy című alkotásával. Az egyenként körülbelül 10-10 perces klipek több zenét, rengeteg háromdimenziós jelenetet és grafikai elemet vonultatnak fel.

korláttal nem igazán összeegyeztethető.

3D-S MODELLEK, VILÁGOK Hasonló elvek alapján működik a program következő egysége, a MODELLER nevű modellezőrendszer is. Háromdimenziós modelljeink itt is alapvető primitívekből (téglatest, kúp, gömb stb.) épülnek fel, és csak ezek paramétereit tárolja az ADDICT. A 3D-tervezésben gyakorlottaknak valószínűleg nem lesz ismeretlen a program kezelőfelülete sem, talán csak az irányítást kell megtanulni.

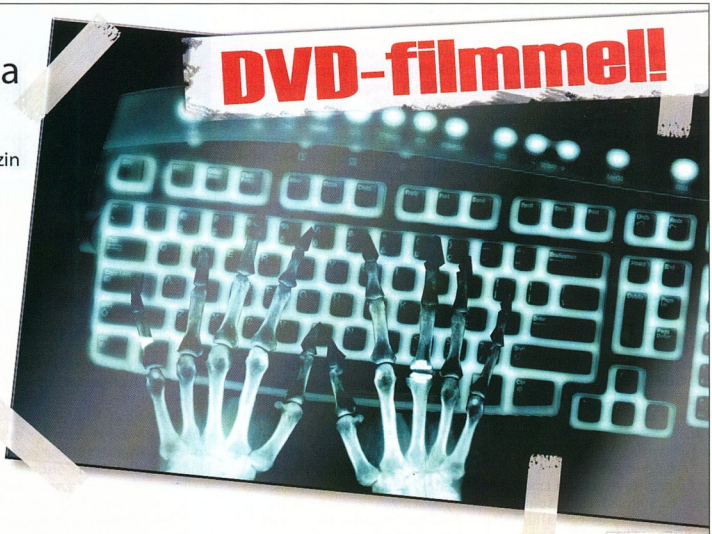
Fontos megemlíteni, hogy a program ad lehetőséget a primitívek építőelemeinek módosítására (például a csúcsok elmozgatása). Ez azonban a pár paraméterrel leírható elemekhez képest jóval háttértár-igényesebb (64 Kbyte viszonylatában!), így a program nincsen kihegyezve ilyen feladatokra. Face-ek kiválasztására van lehetőség, de csak egyetlen effektus, a displacement mapping (mapped xform) képes használni.

Elkészült alkotásainkat a korábban létrehozott textúráinkkal tudjuk felruházni. A valós idejű megjelenítéshez ezeket használhatjuk color és environmental mapként (szín és környezet tükröződésének imitációja). Az objektumok további tulajdonságai között befolyásolhatjuk az oldalak árnyalását (gouraud shading, flat) és az átlátszóságukat is. Ahogy a textúrák létrehozásakor, itt rengeteg effektust használhatunk: nagy poligonszámú objektumainkat viszonylag kevés lépésben modellezhetjük, például az *Effekt* menüben található displacement mapping, mesh smooth vagy loft lehetőségekkel. Ezek egytől egyig visszaköszönnek a jól ismert 3D-s tervezőprogramokból.



» Elkészült textúránk egy egyszerű kockára feszítve, némi környezeti tükröződéssel megspékelve

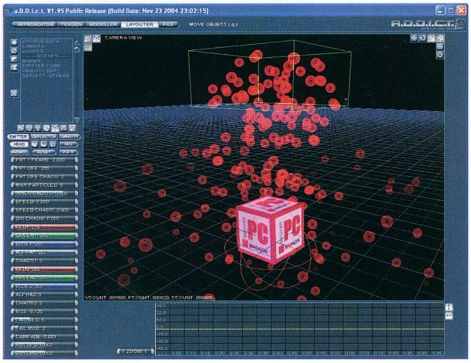
„Az informatika átlátható."
– magyar pc magazin



PCM magyar ...az IT-szaklap

Zene az intróhoz

Az ADDICT-nak nem része az intrókban használt zenék létrehozásáért felelős eszköz, amely szintén generált hangszerekkel képes úgynevezett tracker zene létrehozására. A publikált eszközben jelenleg csak 44 kHz-es sztereó WAV, MP3 és OGG file-okat tudunk beilleszteni intrónkba.



» Egy egyszerű részecskerendszer: gravitáció vonzza a születő köröket, melyek lepattognak a modellünkről

A készülő objektumunkon különböző transzformációkat is végezhetünk: elmozgathatjuk, elforgathatjuk, nyújthatjuk vagy dönthetjük őket nagyon egyszerűen, a modellezésben jártasak számára ismerős eszközzel, amely mindig a kiválasztott objektum középpontjában jelenik meg. Ha valakinek nagyon idegen az ADDICT felülete, jó ha tudja, a program képes importálni a .obj (Maya, Lightwave) és 3D Studio modelleket.

Miután elkészültek a modellek, következik azok mozgatása, vagyis az animálás. Ez azonban még nem a végleges képsor lesz. Úgy kell elképzelni, mintha először legyártanánk a snitteket, amiből a végleges kompozíciót lehet összerakni. Ezeket a részeket a rendszer *world*nek (világ) nevezi.

Az egyes worldöket a következő nagy egységben, a *Layouter*ben tudjuk összekapcsolni. Ennek felépítése és egyes funkciói nagyban hasonlítanak a modellezőrendszerére, igazán nagy újdonságot a részecskerendszer *(particle menu)* és az animációszerkesztő *(spline editor)* pontban találunk. Ez utóbbi egy idősor és az azon elhelyezhető kulcsok segítségével biztosítja a mozgás létrehozásának lehetőségét. Modellünk pozícióját, elforgatását vagy nyújtását ezekkel a kulcsokkal rögzíthetjük tetszőleges időponthoz, a program pedig lejátszáskor automatikusan kiszámolja a köztes állapotokat. Ugyanígy mozgathatjuk a kamerát is.

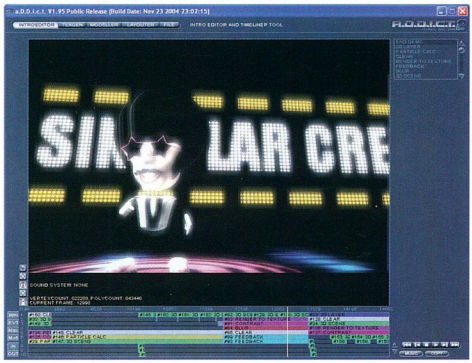
Lehetőség van továbbá korábban létrehozott jeleneteket az éppen szerkesztettbe illeszteni, akár többször is. A munka így jól részekre bontható, és nem keveredünk össze akkor sem, ha sok objektumot használunk.

Bár a programban még semmilyen módon nincsen jelölve, létrehozható objektumhierarchia is. Erre akkor lehet szükségünk, ha több részből álló modellünket akarjuk mozgatni. Ilyen például egy emberi kar: ha a felkart elforgatjuk a teljes kar megmozdul, míg a csukló külön, önmagában is elforgatható.

A korábban említett részecskerendszer egyfajta automatizálható egység, segítségével könnyedén hozhatunk létre látványos elemeket: tüzet, esőt, de statikus egységeket is, például fák lombkoronáját. Ebben az úgynevezett *emitterek* (kibocsájtók), *deflektorok* (ütközési felületek) és *gravitációs mezők* segítenek. Az emitterek kis foltokat (valamelyik korábban létrehozott textúra) bocsátanak ki, melyek születnek, élnek és meghalnak. Bonyolultságukra jellemző, hogy a beállítási lehetőségeik szinte ellepik az ADDICT ablakának teljes bal oldalát: ezek segítségével tudjuk szabályozni az életpályákat (sebesség, szín, mozgás, véletlenszerűség). A keletkező részecskék útját befolyásolhatjuk a kezdősebesség megadásával is, de igazán látványos eredményt az útjukban álló felületek és gravitációs mezők segítségével kapunk.

Szintén a Layouterben tudjuk létrehozni a fényeket. Bár már modellezés közben is láthatunk egyfajta megvilágítást a modelljeinken, a véglegesen megjelenítő 8 darab spot-, pont- vagy irányfényt csak itt tudjuk beizzítani. A rendszer (egyelőre) ezek animációját nem támogatja.

MOZDULJ! Miután pár jelenetet megszerkesztettünk, megpróbálkozhatunk azok összevágásával, effektezésével. Minderre az *introeditor* ad lehetőséget. Ez az egység leginkább egy videovágó szoftverre hasonlít: a felület nagy részét kitevő WYSIWG szerkesztőablak és a többsávos idősor mellett viszonylag kevés gombot láthatunk. Az idősor vízszintes tengelye az időt jelképezi, míg a függőleges az aktuális képkockához tartozó passokat, vagyis azt a feladatsorrendet, amelyet végre kell hajtania a számítógépnek a következő képkockára ugrás előtt.



» Pillanatkép az introeditorból – Saturday Night Scener, részlet

A program a lehetséges feladatokat *event*eknek (esemény) nevezi, melyek legfőbb tulajdonsága, hogy időben van egy kezdetük és egy végük. A rendszer jelen állapotában 13 különböző típust különböztet meg, ezek kombinálása viszont már komoly lehetőségeket takar: elsötétülés, kiviláglosodás, beúsztatás, elhomályosítás, fényerő és kontraszt korrekciója mind-mind valós időben hajtható végre, de akár több jelenet is egybemosható. A kombinációk lehetősége szinte végtelen, hiszen a képkockákhoz tartozó feladatok sora igen hosszú lehet (bár erősebb videokártyákon sem ajánlott 15-20 feladatnál többet használni).

Ha komolyan szeretnénk megismerni az introeditor lehetőségeit, akkor érdemes megtekinteni egy kész alkotás adatfileát, mert abból jobban megértjük, hogy melyik effektust melyikkel érdemes kombinálni a különböző vizualizációs trükkök létrehozásához. A minél pontosabb munkát segíti, hogy az idősor tetszőleges mértékben nagyítható (finomítható), így az időzítéseket pontosan össze tudjuk lőni az alkotásunkhoz szánt zenével.

•

Az ADDICT nagyon jól használható eszköz. Igen alapos a dokumentációja, melyből használatát különösebb szakmai tapasztalat nélkül is pillanatok alatt el lehet sajátítani. A program ebben az állapotában is rengeteg lehetőséget nyújt, amit a készítők bővíteni is kívánnak. Egyetlen negatívuma, hogy egyes műveleteknél még hiányzik a visszavonás lehetősége (undo).

A készítők szívesen fogadnak minden észrevételt, tanácsot, kérdést és kérést, melyeket az addict@conspiracy.hu e-mail címre várnak! Ezenkívül vállalják, hogy az érdeklődők által létrehozott komolyabb alkotásokból futtatható file-t, egy esetleges újabb 64 Kbyte intrót generálnak, ha azt arra érdemesnek találják.

Fejlesztők

Buza Barna (BoyC)
– programozás
Szelei Gergely (Gargaj)
– programozás (kiegészítők)
Szabó Zoltán (Zoom)
– felhasználói felület és tesztelés

Nvu 0.50

» HTML, új nézetben

Ma már csak a Mozilla az egyetlen olyan böngésző, melynek telepítésével kapunk egy vizuális weboldalszerkesztőt. A Linspire Inc. – korábban a Lindows OS révén híresült el – ennek forráskódját felhasználva fejleszti Daniel Glazman vezetésével az Nvu szerkesztőt.

Herczeg József Tamás

Az Nvu a Mozilla Composer forráskódjának felhasználásával készült WYSIWYG („what you see is what you get" – azt kapod, amit látsz) HTML-szerkesztő, amivel a HTML-programozásban járatlanok is tervezhetnek saját weboldalt. A Linspire ennek fejlesztésére nem is találhatott volna megfelelőbb főprogramozót Glazmannél, hisz ő volt a Mozilla Composer vezető mérnöke.

Az Nvu név az „n-view" („new view" = új kilátás) kifejezésre utal. Ez alatt értethetjük a Mozilla-editor kódjának felhasználását, valamint a Linspire-nek a Linuxot népszerűsítő törekvését.

TÖBB, MINT EGY COMPOSER

Az Nvu első indítása után máris szembetűnik, hogy jóval többet nyújt, mint a Mozilla Composer. A szerkesztőpanel fülét látva azonnal sejthető, hogy kezelőfelülete többdokumentumos technológiával készült. A bal oldali sávban helyezték el a webhelykezelőt, ahol a kapcsolódás után a távoli kiszolgáló könyvtárai és file-jai közt közlekedhetünk, így közvetlenül a weben módosíthatjuk a file-lokat, és nem kell külön FTP-kliens a publikálandó oldalak, grafikák és egyéb file-ok feltöltésére.

A Mozilla szerkesztőjében hiába akarunk űrlapot létrehozni – ez kimaradt belőle. Az Nvu eszköztárán azonban ott a *Form* gomb, melynek legördülő listájából definiálhatjuk az űrlapot, és helyezhetjük el a szükséges elemeket.

Az Nvu-ban intelligensebb a táblázatkezelés, mint a Mozilla Composerben. Az oszlopokat és a sorokat grafikusan is beszúrhatjuk, a Microsoft Word eszköztárának *Táblázat beszúrása* gombjához hasonló megoldással.

A lépcsőzetes stíluslapok készítéséhez a *Tools* menüből megnyitható CSS-szerkesztő nyújt segítséget. Ezzel a definiált osztályokhoz alkothatunk szabályokat a szöveg, a háttér, a szegélyek, a beviteli mezők megjelenésének testreszabásához. A kiválasztott paraméterek alapján a program előnézetben prezentálja a stílusokat, így nyomon követhetjük a változtatásokat. A definiált szabályokat elérhetjük a formázás eszköztár alatti sávból, nem kell mindig a stílusszerkesztőhöz fordulnunk.

Nem elég a HTML-t elkészíteni, ellenőrizni is kell, hogy helyesen „működik-e". Mivel a beépített előnézet a Mozilla (Firefox) motort használja, nagyjából azonnal látjuk, hogyan néz ki művünk. Azonban így is lehetnek olyan hibák, amik nem jönnek azonnal elő, de egy másik böngészőben tönkreteszik az eredményt. A HTML szabvány előírásainak ellenőrzése ezért sosem árt. Bár erre a TIDy integrálásával volna lehetőség, a HTML-kód ellenőrzése nem helyben történik, az Nvu a W3.org online érvényesítőjéhez csatlakozik. Itt a lap feltöltése után elemzi a rendszer a kódot, majd tájékoztat az eredményről. Bár az Nvu sok mindent átvesz a már telepített Netscape, Mozilla vagy Firefox beállításaiból, a proxybeállításokat nem keresi meg; azt az *Edit → Preferences → Advanced setting → Connection* menüben tudjuk megadni. E nélkül sosem jutunk el az online érvényesítőhöz, ráadásul hibajelzést sem kapunk.

Egy weboldal precíz leképezését és a keresőmotorokban elfoglalt pozícióját javíthatják a fejlécben elhelyezett <META> sorok. Itt adhatjuk meg például a karakterkódolást, a nyelvet, a kucsszavakat, vagy hogy milyen időközönként indexelje újra a keresőhely a webhelyet. Ennek létrehozását hiányolom az Nvu-ból, és ilyen kiegészítés sincs még hozzá.

Nyílt forráskódú projektről lévén szó, programozók is hozzájárulhatnak saját bővítményeikkel az Nvu funkcióinak kiegészítéséhez. A ➲ **www.nvudev.org** címen található erről információ.

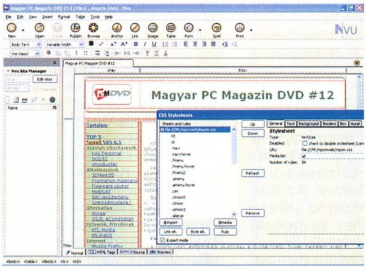
Egyelőre hiába nyomkodjuk a beállítópanelekben az [F1] gombot – nem érkezik segítség sem a gépünkről, sem az internetről. Fejlesztés alatt...

•

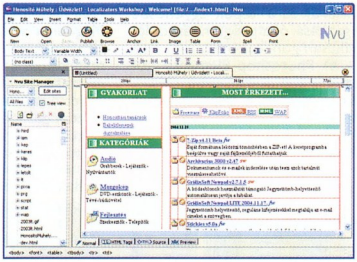
A Mozillához hasonlóan az Nvu is többplatformos alkalmazás: kiadták Linspire (régebbi nevén Lindows), Linux, MacOS X és Windows alá. A német és a francia honosítása már elkészült, remélhetően magyar is lesz hozzá előbb-utóbb. PCM

Magyar helyesírás-ellenőrzés az Nvu-ban

A Mozilla magyar változatában találunk magyar helyesírás-ellenőrzőt. A netről (➲ **http://dictionaries.mozdev.org/installation.html**) önállóan is letölthető a magyar szójegyzék, de ezt nem tudtam bővítményként telepíteni az Nvu alá. A Mozilla components\myspell mappájában lévő magyar.aff és magyar.dic file-t az Nvu components\myspell mappájába átmásolva a helyesírás-ellenőrző *Language* legördülő menüjében szerencsére megjelenik a „magyar" elem, így kijavíthatjuk a szövegben a gépelési hibákat.



» A stíluslapok készítéséhez a Tools menüből megnyitható CSS-szerkesztő nyújt segítséget

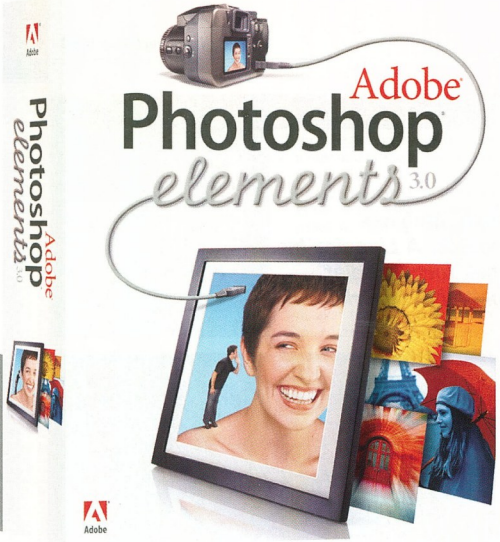


» Többplatformos vizuális HTML-szerkesztő Mozilla-alapokon

»infó

➲ Fejlesztő: **Linspire Inc.; www.nvu.com**

PCM DVD: \nvu_050\ FREEWARE



Fényképbolt nem csak elemistáknak

Az Adobe Photoshop Elements 3.0-s verziója sok újdonságot hozott. Egyebek mellett képkatalógussal bővült, és belekerült a Photoshop CS néhány szolgáltatása is.

Sümegi András

Az Adobe Systems Incorporated 2004. szeptember 15-én jelentette be az Adobe Photoshop Elements 3.0 verzióját. Noha világviszonylatban ez a legnagyobb példányszámban eladott fogyasztói képszerkesztő program, nálunk kevésbé ismert, mint a sokkal drágább, professzionális Photoshop. A Photoshop Elements 2.0 sok szempontból csupán a Photoshop egyszerűsített és automatizált változata volt. A fontosabb képkorrekciókat gyorsan, egyszerűen el lehetett végezni vele, de az automatikus műveletek kevés teret hagytak a kreativitásnak. Az Elements funkciói mögött a Photoshop kifinomult eljárásai állnak. A „lebutítás" olyannyira felszínes, hogy egy kis trükközéssel az Elementsből is elő lehet csalogatni olyan – hivatalosan csak a Photoshopban meglévő – szolgáltatásokat, mint a tónusgörbék, a szintek, a maszkolás, a csatornák vagy a CMYK színrendszer.

A fentiek ellenére hiba volna úgy tekinteni a Photoshop Elements 3.0-ra, mint a digitális képhez alig konyítók igényeihez szabott, olcsó bóvlivá silányított Photoshopra. Az Elementset kifejezetten az amatőr fotósok igényeihez igazították, de mivel sok rutinfeladatot gyorsabban meg lehet oldani vele, mint a Photoshoppal, alkalmazása nem csak a hobbifotózásnál jöhet szóba.

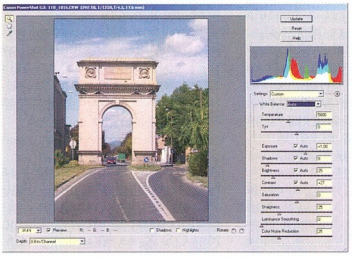
Az új verzió már csak Windows 2000 SP4-re vagy XP SP2-re hajlandó települni, Windows 9x-en és NT-n nem fut. 256 Mbyte RAM és 800 MHz-es Pentium III szerepel a minimum követelmények között. A programnak van Mac OS X-re készült változata is, ami egy kicsit olcsóbb, mint a windowsos, de ugyanúgy erősebb hardvert kíván, mint a 2.0-s verzió.

REND A LELKE... Az Photoshop Elements harminc különféle file-formátumot ismer. A szokásos JPEG, TIFF, BMP stb. képeken kívül kezeli például a JPEG 2000, Kodak PCD, EPS és PDF file-okat is. A komolyabb géppel fényképezőknek lényeges, hogy a kamera RAW állományokat is képes beolvasni. A RAW konvertere lényegében ugyanazt nyújtja, mint a Photoshop CS kitűnő konvertere Basic módban, a támogatott kameratípusok listája is megegyezik. A képeket közvetlenül le lehet tölteni a fényképezőgép memóriakártyájáról, vagy mobiltelefonról, vagy be lehet szkennelni. A szkennerbe egyszerre több képet vagy filmcsíkot is lehet rakni, a képkockák szétvagdalásáról és a képek egyenesbe igazításáról a program automatikusan gondoskodik.

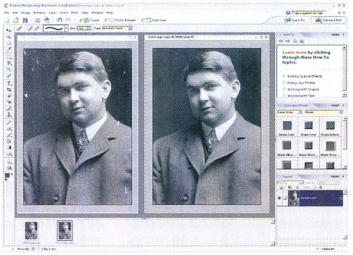
A Photoshop Elements 3.0-ban a legjelentősebb újítás, hogy egyesíti a képszerkesztő és a képadatbázis-kezelő programok fukcióit azáltal, hogy beleépítették a Photoshop Album szolgáltatásait. A két feladat egy programba való összevonása jó gondolatnak tűnik, hiszen az évek során felgyülemlő ezernyi fénykép rendszerezése és nyilvántartása legalább olyan fontos egy amatőr fotósnál is, mint a digitális utómunka. A *Photo Organizer* a merevlemezen vagy CD-n, DVD-n tárolt képeket katalógusba rendezi. A cserélhető adathordozókon tárolt képeknél a leírás szerint csak az indexképet másolja át a merevlemezre, de tapasztalatom szerint a teljes méretű képfile-okat emeli át, ami helykihasználás szempontjából igencsak előnytelen. A béta-verzió hibájának tűnik az is, hogy amíg az Editor simán beolvassa a Kodak Photo-CD-k képfile-jait, addig az Organizer képtelen őket feldolgozni.

A különféle forrásokból, internetről összevadászott képek kezelésekor hasznos a merevlemez mappáinak figyelése. Meg lehet adni, hogy amikor új képfile kerül a kiválasztott mappákba, a program figyelmeztessen a változásra, vagy a képet automatikusan vegye fel a katalógusba. Gondot okozhat viszont, hogy a merevlemez mappái között más programmal elvégzett file-mozgatásokat nem veszi észre, ezért ha képei rendezéséhez más alkalmazást is használ valaki, akkor könnyen inkonzisztenssé válhat az adatbázis. Szerencsére az Organizer lehetőséget ad az elkeveredett képek gyors megkeresésére, amikor a *Photo Review*-val meg akarjuk jeleníténi az eredeti képet. Az *Edit* menüben pedig van egy *Update Thumbnail* menüpont, ami újraolvassa a mappák tartalmát, és módosítja a képek hivatkozásait, ha azok időközben máshová kerültek volna.

A begyűjtött képeket az Organizer kétféle nézetben



» A kamera RAW konverter lényegében ugyanaz, mint a Photoshop CS-nél



» A Healing Brush-sal könnyebb a képhibák javítása, mint a pecsétnyomóval

» A Photo Review-ban kényelmesen lehet válogatni

» Páronkénti összehasonlítás a Photo Compare-rel

» A Date View naptár szerint mutatja a képeket

tudja megmutatni, az egyik a *Photo Browser*, a másik a *Date View* mód. Az első a szokásos képnézegetőkre emlékeztet. A képeket lehet dátum szerint rendezni vagy aszerint, hogy honnan importáltuk be őket, illetve, hogy melyik mappában találhatók a merevlemezen. Az eszköztár alatt van egy idővonal is, ami havi bontásban mutatja a képek számát. Segítségével egy kattintással ki lehet választani a kívánt hónapot, vagy meg lehet adni, hogy mely időtartományban készült képeket szeretnénk látni.

A Date View naptárszerű elrendezésben mutatja a képeket évi, havi vagy napi bontásban. A képekhez napi megjegyzést lehet fűzni, és be lehet jelölni az évfordulókat és más jeles napokat is.

A *Collection* fülön virtuális fotóalbumokat lehet létrehozni, ezekbe ugyanúgy elrendezhetjük képeinket, mint a valóságos albumokban. Készíthetünk például albumot fiunklányunk cseperedéséről vagy évi rendes családi nyaralásainkról. A program kezelése egy kicsit szokatlan lehet, ugyanis nem a képet kell az albumba helyezni, hanem az album ikonját kell arra a képre húzni, amit az albumba szeretnénk tenni. A valóságos albumoktól eltérően itt egy kép egyszerre több albumban is szerepelhet. Maguk az albumok is csoportokba rendezhetők, hogy áttekinthetőbb legyen a rendszer.

Az albumoktól teljesen függetlenül használható a kategóriák szerinti elrendezés. A *Tags* fülön lehet különféle kategóriákat és alkategóriákat megadni. A Collectionsöktől eltérően itt nem a képeket, hanem a képekhez rendelt címkéket (tageket) lehet elrendezni. Egy képre egyszerre több címke is akasztható. A címkék sok mindent jelenthetnek, lehetnek tárgyszavak, de jelölhetnek témát, felvételi technikát is. A lényeg az, hogy egy-egy kattintással kiválogathatjuk azokat a képeket, amelyeket egy bizonyos címkével megjelöltünk. Olyan leválogatást is lehet kérni, hogy csak azokat a képeket mutassa, amelyeken szerepel a „Nyaralás" vagy „Balaton" címke, de nem szerepel a „Pistike".

VÁLOGASSUNK! A teljes képernyős Photo Review funkcióval kényelmesen lehet szelektálni a frissen készült felvételeket. Folyamatos diavetítésként tudja mutatni a képeket, de a vetítés bármikor megállítható, az aktuális kép kitörölhető, elforgatható, gyors képjavítás végezhető rajta. Nagyon hasonló ehhez a *Photo Compare*, ami egyszerre két képet tud megjeleníteni. Páronkénti összehasonlításra, alaposabb válogatáshoz használható. Ha egy témáról több felvételt is készítettünk, akkor célszerű őket együtt kezelni, vagyis egy *Stack*et létrehozni. A Stack egy olyan csomag, ami több képet tartalmaz, de lényegében úgy kezelhető, mintha egyetlen kép lenne. Meg lehet adni, hogy melyik kép látsszon a csomag „tetején". A többi kép rejtve marad, amíg ki nem csomagoljuk.

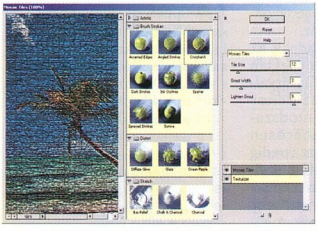
A képek szerkesztésénél rendkívül hasznos a *Version set*. Hasonló a Stackhez, de egyetlen kép különböző verzióit, szerkesztési fázisait tárolja. Az Editorban, a kép mentésénél is be lehet állítani, hogy a képet a korábbi változatokkal együtt egy Version setbe mentse.

A Photoshop Elements 3.0 nyomon követi a képek importálásának, beolvasásának, e-mailben való küldésének, nyomtatásának stb. műveleteit. A *Find by History* menü ezen események szerinti leválogatást tesz lehetővé, amivel könnyen visszakereshető mondjuk az, hogy elküldtük-e már valamelyik képet a barátainknak.

UTÓMUNKÁK EGY-KÉT KATTINTÁSSAL A digitális fényképezésben az utólagos korrekciók, a képszerkesztés legalább annyira fontos, mint a felvétel elkészítése. Sőt az utómunkák rendszerint több időt igényelnek, mint maga a fotózás. Az amatőr használatban gyakori gond, hogy nem jut idő a képek szerkesztgetésére, és csak gyűlnek halomban az „ezeket még ki kell igazítani, mielőtt CD-re írnám" jellegű képek. A Photoshop Elements előnye, hogy a legtöbb alapvető javítást villámgyorsan el lehet végezni vele, de az egyszerű automata képjavító programokkal szemben a kreativitásnak is teret hagy.

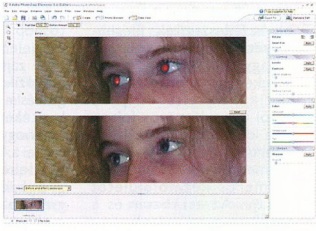
Az Elements képes kezelni a 16 bites képeket, ami a RAW file-ok feldolgozásánál és a képkorrekcióknál a jó minőség feltétele. A Photoshophoz képest korlátozás, hogy a 16 bites képek csak egyetlen rétegből állhatnak, még módosító rétegeket sem tartalmazhatnak, továbbá a 8 bites képeket nem lehet 16 bitesre konvertálni, csak a megnyitott 16 biteseket 8-asra.

A 3.0-s verzióban két csoportra osztották a képszerkesztő funkciókat, ezzel is segítve az eligazodást. A gyakran használt, egyszerű korrekciókat a *Quick Fix* fülre gyűjtötték össze. A legösszetettebb javítást a *Smart Fix* végzi. Elemzi a képet, és automatikusan kiigazítja a színhibákat, és ha kell, módosítja az árnyékos és fényes részek világosságát. Az



» Filter Gallery

» Képkatalógus a Photo Browserben



» Ég veled, vöröslő szempár!

» Készül a diavetítés

Auto gombra kattintva az Elements maga dönti el a beavatkozás mértékét, az *Amount* csúszkával mi adhatjuk meg, mennyire legyen erős a módosítás. Az árnyékok, a kontraszt, a színek és az élesség egyenként is állítható a Quick Fix panelen. A korrekciók hatását jól nyomon lehet követni, ha beállítjuk a *Before and After* nézetet – ilyenkor a program egyszerre mutatja az eredeti és a módosított képet.

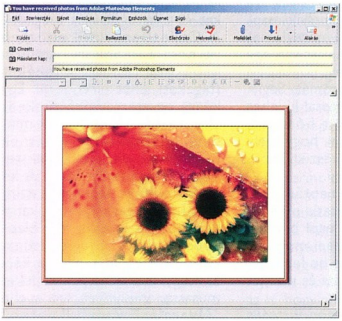
Quick Fix módban még két eszköz, a *Crop* és az *Red Eye Removal Tool* használható a képek alakítására. A Crop eszköznél újdonság a *Preset Options* menü, amiből néhány előre beállított képméretet lehet kiválasztani a körülvágáshoz. Kár, hogy a digitális laborgépek szokásos képméreteiből csak a 10x15 cm-es méret szerepel a lehetőségek között. A Red Eye Removal Toolt is fejlesztették. Elegendő egyet kattintani vele a képen nagyjából a vörös szem környékén, és a program automatikusan eltávolítja a szemről a fénylő vörös foltot. Mind a két eszköz használható *Standard Edit* módban is, ami az Elements régebbi verziójából ismerős kezelőfelületet biztosítja. Az eszköztár és a panelek is megújultak, úgy rendezték el őket, hogy minél több hely maradjon a képpel való munkához.

Új eszköz a *Healing Brush* (gyógyító ecset), ami a maszatok és a képhibák eltüntetésére szolgál. Ez a szerszám korábban csak a Photoshop CS-ben volt elérhető. Az Elementsben mindjárt kettő lett belőle. A normál Healing Brush hasonlóan működik, mint a klónozó pecsét, csak éppen az átmásolt részt úgy korrigálja, hogy az szépen illeszkedjen a környezetébe. A *Spot Healing Brush* leginkább apró porszemek, vékony karcok eltüntetésére jó. A hiba környezetével dolgozik, nem kell neki forrásterületet megadni, mint a Healing Brushnak vagy a Clone Stampnek.

A Photoshop CS-ből ismerős újítás a *Live Histogram* is. A korábbi hisztogrammal szemben külön palettán helyezkedik el, és folyamatosan nyomon lehet követni rajta a kép változásai. A *Filter Gallery* szintén olyan lett, mint a Photoshop CS-é. A szűrők között megjelent egy könnyen kezelhető zajszűrő. Egyszerű, de jól dolgozik: csak a szűrés erősségét és a krominanciazaj csökkentését kell beállítani, meg azt, hogy a szűrő mennyire kímélje a finom részleteket. Sokat lehet javítani vele a nagyobb érzékenységgel vagy gyengébb minőségű kamerával, mobiltelefonnal készült képeken. A *Photo Filters* szintén a Photoshop CS-ből került át, hagyományos fotográfiai színszűrők hatását szimulálja. Módosító rétegekkel vagy maszkokkal kombinálva igényes fekete-fehér felvételeket vagy átmeneti szűrős képeket is készíthetünk vele.

ELSŐ A KÉNYELEM A kezelőfelületen sokat javítottak a fejlesztők, több olyan szolgáltatást építettek be, ami könnyebbé, gyorsabbá teszi a munkát. Például Standard Edit módban a *Scroll All Windows* opció bekacsolásakor az összes megnyitott ablak görgetése követi az aktuális ablakban a Hand Toollal mozgatott képet. Ugyanígy a nagyító mindegyik kép megjelenítését módosítja a *Zoom All Windows* hatására. Képek összehasonlításánál, párhuzamos szerkesztésénél hasznos mind a kettő. A képek közötti gyors váltogatást segíti a munkaterület alján lévő sáv (Picture Bin), ami bélyegképként mutatja a megnyitott fileokat. A Filter Gallery is a Photoshop CS-ből ismerős, bár az Elements korábbi változata is megmutatta kis ikonképeken a szűrők hatását. A lényeges újítás az, hogy ad egy előnézeti képet a szerkesztett képről, és egyszerre több szűrőt is ki lehet választani, meg lehet figyelni ezek együttes hatását.

Persze hibák is akadnak az Elementsben. Egy kicsit lassan töltődik be, és lassú az átváltás az Organizer és az Editor között. A képjavítási módszereknél a súgó meglehetősen szűkszavúra sikeredett, pedig az Elements felhasználóit ezek a dolgok talán jobban érdeklik, mint a HSB színrendszer lelkivilága. A problémák megoldását interaktívan segítő How To-k kidolgozása is lehetne jobb.



» E-mailben szépen keretezett képeket küldhetünk

NE CSAK GYŰJTSÜNK, OSZTOGASSUNK! A kiválasztott képek e-mailben való elküldését segíti a *PhotoMail*. Különféle dekoratív keretekkel lehet körbevenni a képet, amit a program automatikusan optimalizál az internetkapcsolathoz. HTML-formátumú e-mailt is lehet vele készíteni, így barátainknak nem kell bajlódniuk a levélmellékletek megnyitásával. Az e-mailhez különböző layoutokat lehet választani, vagy saját magunk is kialakíthatjuk a levél dizájnját születésnaphoz, nyaraláshoz és más alkalmakhoz. Az Elementsszel komplett diavetítéseket lehet készíteni időzítésekkel, feliratokkal, alámondással, zenével, speciális effektusokkal és áttűnésekkel. A vetítést WMV moziként is lehet menteni, vagy közvetlenül video-CD-re lehet írni. Készíthetünk PDF formátumú bemutatót is a kiválasztott képekből. A kimeneti formák skáláját a nyomtatott album, képeslap, falinaptár és webgalériakészítés teszi teljessé.

Az Adobe Photoshop Elements 3.0 ára bruttó 23 000 Ft körül mozog, forgalmazótól függően, várhatóan digitális fényképezőgépek mellé csomagolva is meg fog jelenni. PCM

»info

- **www.designshop.hu/adobe/**
- A Photoshop Elements 2.0 rejtett képességeiről: **www.hiddenelements.com**
- Tippek az Elementshez MOV formátumban: **www.photoshopelementsuser.com/videotips**
- A RAW konverter által támogatott kameratípusok: **www.adobe.com/products/photoshop/cameraraw.html**
- Photoshop Album 2.0 Starter Edition (ingyenes): **www.adobe.com/products/photoshopalbum/main.html**

Mozilla Firefox Extensions – Adblock

» Blokkolnám...

A Mozilla Foundation november 9-én – több operációs rendszerre is – kiadott Firefox böngészője felülmúlta az eddigiek sikerét is: néhány nap alatt ötmillióan töltötték le. Ezzel párhuzamosan az egyeduralkodó Microsoft Internet Explorer részesedése folyamatosan csökken: májusban még az internetezők 94 százaléka, november elején azonban már csak 88,9 százalékuk használta. Ugyanakkor a Firefox részesedése 2,4 százalékról 7,4 százalékra emelkedett.

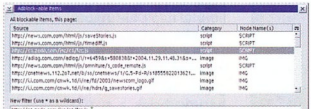
Sponga Tamás (stom@fw.hu)

A Firefox sikerének több oka van, amelyek közül az egyik a böngészőre telepíthető extensionök nagy száma. Az elérhető bővítmények toplistájának élén hónapok óta megtalálható az Adblock, amivel a reklámozásnak az újabb divatos formáit lehet szűrni. Éveken keresztül a felugráló reklámablak (pop-up) volt a divat, de mára a legtöbb – magára valamit is adó – böngésző ezeket csípőből tiltja.

Az Adblock extension telepítése pontosan úgy zajlik, mint bármelyik másik bővítményé: az *Extension* ablakban, a *Get More Extensions* feliratra kattintás után megnyíló panelben valószínűleg rögtön a szemünkbe ötlik az Adblock, mivel a legnépszerűbbek listájánis megtalálható.

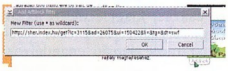
» Az *Extensions* ablakból indulva a legegyszerűbb telepíteni a bővítményeket

Emellett közvetlenül a weblapjáról (➲ **http://adblock.mozdev.org/**) is telepíthető az XPI csomag. A böngésző újraindítása után talán nem tűnik fel elsőre semmi. A figyelmesebbek a Firefox ablak alsó állapotsorának jobb szélén vehetik észre az Adblock feliratot. Erre kattintva az aktuális weblapra vonatkozó ablak nyílik meg, amely az oldalon található Java és Flash appleteket mutatja – az Adblock segítségével ezeket kiszűrhetjünk. A forráscím mellett látható a kategória (objektum, kép, script, subdocument), illetve a Node név (IFARME, EMBED, IMG, SCRIPT). Az ablak alsó részén egy *New filter* sor látható, amibe az a sor kerül be, amit kijelölünk és szerkeszthetünk is: például az ismert reklámozó linkeket úgy írjuk át, hogy kiegészítjük egy *-gal a link első részét, így az abból a tartományból jövő összes reklámot kiszűri az Adblock.



» A bejegyzések módosíthatók, így mi is beírhatunk olyan címeket és jellemzőket, amiket szeretnénk blokkolni

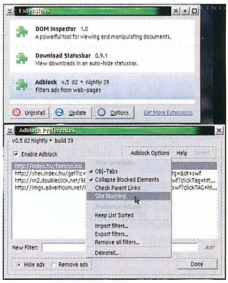
A másik, ami a böngészőben feltűnhet, hogy a meglátogatott – és tegyük fel: beküszö, vibráló, villogó reklámokkal tele – oldalon a reklámablakok szélén egy-egy *Adblock* feliratú fülecske jelenik meg. Erre kattintva egy ablak jön fel, amiben az aktuális reklámablak szűrése adható hozzá a szűrőlistához. Ez a legegyszerűbb, bár nem a leghatékonyabb szűrési lehetőség, ha sok ilyen villogó ablakunk van a weblapon.



» A weblapon megjelenő *Adblock* fülre kattintva bővíthetők a szűrési szabályok

A *Tools* → *Extensions* menüpontra nyíló ablakba bekerült az Adblock is, amit ki kell jelölni, és az ablak aljában lévő *Options* gombra kattintva megnyílik a *Preferences*, amivel a legfőbb beállítópanelre jutunk. Itt engedélyezhető az Adblock, új szűrő állítható be, és mutatja az eddig beállított szűréseket. A konkrét linkek helyett megadhatók a szűrni kívánt linkekben szereplő szavak is – például így: *banners*, */ad/*, */ads/*, *annonce*, *doubleclick*. Ide bármit be lehet írni, ami gyakran előfordul a reklámblokkok linkjeiben – ezeket abból a listából is ki lehet gyűjteni, ami a Firefox ablakának jobb alsó részén lévő *Adblock* feliratra kattintva nyílik meg.

A *Tools* → *Adblock* menüben az első pont listázza az aktuális weboldal blokkolható elemeit. A második, az *Overlay Flash* nagyon jól használható mentőöv, amikor a meglátogatott oldalt ellepik a Flash animációk. Akár a menüpontra kattintva, akár a [Ctrl Shift F] billentyűkombinációval eltüntethetők az oldal letöltődését és az azon történő navigációt nehezítő beépített flash blokkok. Ezeket ugyanígy vissza is lehet kapcsolni. Ennek akkor van jelentősége, ha az oldal Flash-alapú menüjében kell elérni további lapokat.



» Csinos lista jön össze némelyik híroldalon

A harmadik a *Preferences* pont, ahol további beállítási lehetőségeket kapunk: szűrőket importálhatunk és exportálhatunk *(Import Filters, Export Filters)*, illetve az összes eddig beállított szűrőt törölhetjük *(Remove All Filters)*.

» A Flash-alapú reklámok ki- és bekapcsolhatók a [Ctrl Shift F] billentyűkombinációval

Az Adblock extensiont innen is el lehet távolítani, nemcsak a Firefox *Extensions* menüjéből.

Amikor nem működik

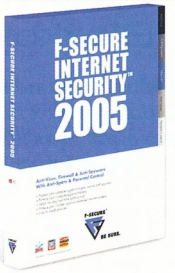
Az Adblock kétségkívül a Firefox egyik leghasznosabb bővítménye, amit a letöltési számok is mutatnak. Ha azonban valaki sokat használja, akkor találkozik néhány olyan problémával, ami a jelenlegi legfrissebb verzióval (v0.5 d2 Nightly build 39) is előfordul néhány oldalon. A reklámok eltüntetésében kiváló munkát végez, de vannak olyan weboldalak, amiket egyszerűen „összetör": például a lap elcsúszva jelenik meg, vagy az oldal elemei egymásra kerülnek. Ilyenkor általában segít, ha belépünk egy innen nyíló, ehhez a website-hoz tartozó oldalra, majd vissza. Ha nem, akkor marad az Adblock kikapcsolása vagy az uninstall. Utóbbi – ahogy a telepítés is – néhány másodperc.

»infó

- ➲ Adblock Project: **http://adblock.mozdev.org**
- ➲ Az Internet Explorer piacvesztéséről: **www.onestat.com/html/aboutus_pressbox34.html**
- PCM DVD: /cikkekhez/adblock-0.5-dev.xpi

F-Secure Internet Security 2005

» Biztonságban az internettől



Manapság a legtöbb veszély az internetről leselkedik ránk, ezért egy szál vírusirtó önmagában már kevés a biztonsághoz. Az F-Secure Internet Security 2005 a vírusirtáson túl e-mail szűrést, tűzfalat, tartalomszűrést és alkalmazásfigyelést is kínál.

Dvorák Bence (rigor@ipma.hu)

A szoftvert teljes egészében magyarították, még a súgót is. A telepítést követően az óra mellé kerül. Dupla kattintással a központot érhetjük el, a jobb egérgombbal pedig helyi popup menüből az egyes funkciókhoz jutunk. Ez az ikon állapotjelzőként is szolgál, jelzi hogy aktív-e a védelem, illetve az esetleges hibákat, egyéb figyelmeztetéseket is mutathatja. A szoftver a Windows Intézőjébe is betelepszik, a jobb egérgombbal megnyitható menübe, így a kijelölt mappák és file-ok esetében egy kattintással elindíthatjuk azok vírusellenőrzését.

A kezdőlapon láthatjuk az egyes lehetőségek állapotát (például ha az internetpajzs normál, az automatikus frissítések engedélyezettek), az utolsó frissítést, a biztonsággal kapcsolatos híreket, illetve az előfizetésünk állapotát.

VÍRUSVÉDELEM A valós idejű vírusvédelem alapértelmezésben csak olyan file-típusokra terjed ki, melyek gyakori áldozatai a vírusoknak. Az ismert file-ok körét bővíthetjük, továbbá bizonyos file-okat, mappákat ki is zárhatunk a megfigyeltek köréből. Persze megtehetjük azt is, hogy az összes file-ra (a tömörítettek tartalmára is) kiterjesztjük az ellenőrzést, ami több erőforrást igényel.

Ha fertőzést észlel, értesít minket, de automatikusan is végrehajthatja a törlést, fertőtlenítést, átnevezést. Emellett kézzel is indítható a víruskeresés.

A vírusvédelem kiemelt figyelmet szentel a levelezésnek. Ellenőriztethetjük a kimenő és beérkező leveleket, a tömörített mellékleteket, sőt a helytelenül formázott üzenetrészeket is.

A vírusdefiníciók az interneten keresztül automatikus frissülnek. A frissítések gyakoriságát nem mi határozzuk meg, bár kézi frissítést kezdeményezhetünk.

A víruskeresést ütemezhetjük napi, heti vagy havi rendszerességgel napot és órát meghatározva, sőt azt is beállíthatjuk, hogy ha nem nyúlunk a géphez, mennyi idő múlva kezdjen automatikus vírusellenőrzésbe, kihasználva az üresjáratot.

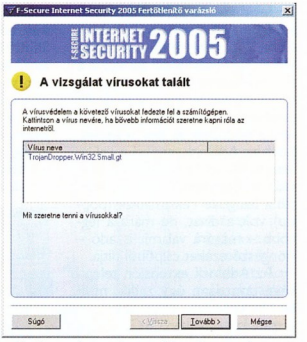
INTERNETPAJZS Az internetpajzs egyszerűen állítható a teljesen inaktív állapottól a teljes hálózati forgalom blokkolásáig. A tűzfal egyénileg konfigurálható: alapbeállításban erre rá is vagyunk kényszerítve, mivel a netes programok, illetve új netes tevékenységek indulásakor a pajzs blokkol, és engedélyt kér az adott folyamat vagy alkalmazás futtatására. A biztonságot behatolásvédelem erősíti, mellyel kivédhetjük a gyanús behatolási kísérleteket, és naplózhatunk is, beállítva a naplófile maximális méretét.

Ha gépünk átjáróként működik, más gépek számára beállíthatjuk, hogy a tűzfal ne blokkolja az így csatlakoztatott számítógépeket. Például ha internetkapcsolat megosztásakor a megosztásra használt hálózati kártyát megbízható adapterként állítjuk be, a rajta keresztülmenő forgalom nem esik át szűrésen.

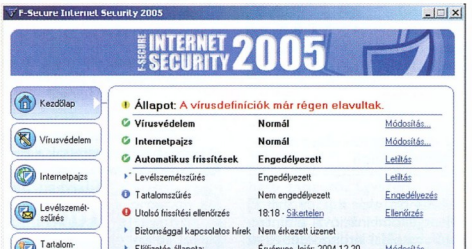
A manapság divatos rosszindulatú tárcsázóprogramok, melyek emelt díjas telefonszámokat próbálnak tárcsázni, vagy egyszerűen megszakítani a nyitott kapcsolatot, komoly anyagi kárt és bosszúságot okoznak. Az F-Secure Internet Security ezt a problémát is megoldja a tárcsázásszabályozás segítségével, amely elfogja a tárcsázási kísérleteket, és az engedélyezett és tiltott telefonszámok alapján engedélyezi vagy blokkolja azokat, illetve rákérdez a teendőkre.

SPAMSZŰRÉS ÉS WEBCENZÚRA A kéretlen reklámlevelek szűrésére egyszerű megoldást találunk. A Levélszemétszűrés a bejövő e-mailek közül automatikusan eltávolítja nemkívánatos üzeneteket, és egy külön mappába teszi. Így a kiszűrt leveleket ellenőrizhetjük, hogy nincs-e köztük olyan, amelyikre mégis szükségünk van. A szűrésnek három fokozata van (szigorú, optimális, megengedő), beállíthatjuk az engedélyezett feladók, illetve a szűrt feladók listáját, vagyis az ügyesebb spamelők ellen nem nyújt igazán hatásos megoldást.

A Weblapszűrő használatával tiltott tartalmú (szerencsejáték, szex, kábítószer stb.) weboldalak betöltését akadályozhatjuk meg. A tiltólistát bővíthetjük, illetve megadhatjuk azon oldalakat is, melyeket mindenképpen engedélyezni kívánunk. A Weblapszűrő naplózza a meglátogatott oldalakat, melyeket onnan könnyen tiltó- vagy engedélylistára helyezhetjük. A szűrést levédhetjük jelszóval arra az esetre, ha kiskorú gyermekünk túlzott érdeklődést mutatna olyan oldalak iránt, melyeket nem kéne látnia. PCM



» Pedig csak egy bootolásra kapcsoltam ki a vírusvédelmet...



» Több, mint vírusirtó

»infó

- 2F 2000 Kft.: **www.2f.hu**
- Számalk Kereskedőház Rt.: **http://disztributor.hu**
- **www.f-secure.com**
- PCM DVD: \cikkekhez\fsis2005n-04.exe

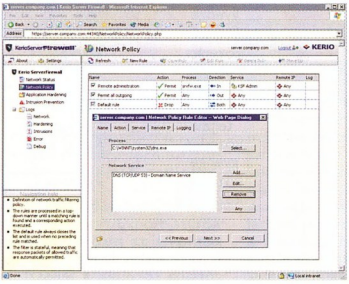
Kerio biztonságtechnikai szoftverek Magyarországon

» Biztonság Windows-alapon

A Kerio neve ismerősen csenghet sokak számára idehaza is – elsősorban a személyitűzfal-alkalmazásának köszönhetően –, ugyanis az otthoni használatra ingyenes, magyar nyelvű kezelőfelülettel is rendelkező Kerio Személyi Tűzfal (Kerio Personal Firewall) a világ egyik legnépszerűbb windowsos rendszervédelmi eszköze.

Mészáros István

A Kerio termékcsaládjában azonban nem csak asztali és noteszgépek védelmére találunk megoldást: a Kerio WinRoute Firewall segítségével ICSA Labs által minősített, Windows-alapú hálózati tűzfalat építhetünk ki; a Kerio ServerFirewall pedig a létfontosságú windowsos kiszolgálóknak (például file-szerverek, Exchange Server, SQL Server stb.) nyújt lokális hálózaton belüli védelmet.

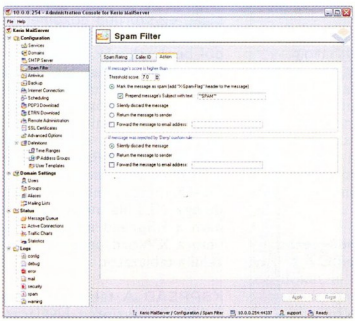


» A Kerio ServerFirewallban a kimenő és bejövő forgalom szűrésére önálló szabályok alkothatók

A Kerio WinRoute Firewall elsősorban a kis- és középvállalatok számára lehet érdekes, ugyanis legtöbbször a már meglévő infrastruktúrát felhasználva üzembe lehet helyezni. A tűzfal használatához nincs szükség szerver operációs rendszerre: a szoftver Windows 2000/XP/2003 platformokon működik. A program teljes körű védelmet biztosít az internetes fenyegetésekkel szemben, ugyanakkor az intuitív grafikus beállítási lehetőségnek köszönhetően gyerekjáték a konfigurálása. A WinRoute Firewall DHCP kiszolgálót, proxyszervereket is tartalmaz, ezáltal jóval többet kínál, mint egy egyszerű csomagszűrő tűzfal. A még nagyobb biztonság érdekében a programba egyszerűen integrálható tartalomszűrő, illetve többféle víruskereső motor is.

A nemrég bemutatott Kerio ServerFirewall a létfontosságú kiszolgálók hálózati védelmére biztosít egy új eszközt, amely a féregtámadásokat és a puffertúlcsordulás jellegű hibák kihasználását segít megakadályozni. A program a lokális hálózatok Windows-alapú szervereit védi külső és belső veszélyektől egyaránt. A ServerFirewall a hálózati forgalom szűrését két irányban (bejövő és kimenő forgalom), folyamatonként megadható szabályok alapján végzi. A tűzfal lehetővé teszi, hogy csak a kiszolgáló feladatokért felelős folyamatok kommunikálhassanak a megadott szabályok szerint, amelyek portszámokat, IP-címeket és IP-csoportokat is tartalmazhatnak a flexibilis felhasználás végett.

A Kerio ServerFirewall különlegessége, hogy angol nyelvű online tudásbázisára támaszkodva segít a rendszergazdáknak az egyes folyamatok szabályainak kialakításában. A tűzfal telepítése kifejezetten ajánlott a következő kiszolgálókra: Exchange Server 2000 és 2003, SQL Server 2000, Windows Small Business Server 2003, Active Directory Server, Content Management Server 2000; valamint minden olyan Windows platformú kiszolgálóra, ahol a biztonságos és megbízható működés elengedhetetlen.



» A Kerio MailServer a kéretlen reklámlevelek kiszűrését is segíti

BIZTONSÁGOS LEVELEZÉS, KÉRETLEN LEVELEK ELLENI VÉDELEM A Kerio MailServer egy biztonságos levelezőszerver, amely elősegíti a csoportmunkát és beépített spamszűrője segítségével megoldást kínál a kéretlen levelekkel szemben is. A Kerio MailServer segítségével közös könyvtárakat, kapcsolatokat, naptárat és tennivalókat hozhatunk létre; egyszerűen kezelhetjük a levelezőlistáinkat, böngésző segítségével a világon bárhonnan hozzáférhetünk leveleinkhez és a közös mappákhoz egy magyar nyelven is elérhető WebAccess felületen keresztül. A program Windows (2000/XP/2003), Linux és MacOS X operációs rendszereken működik. PCM

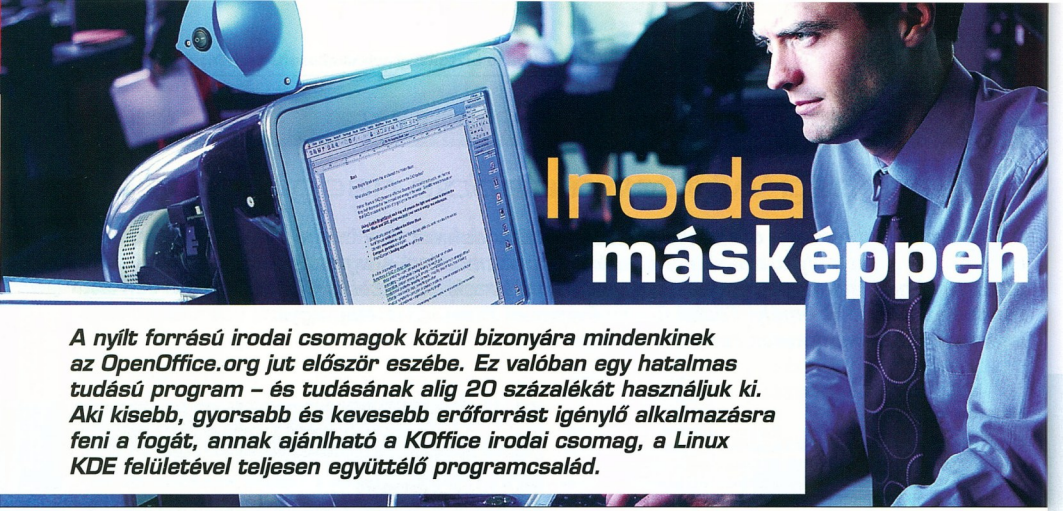
Hazai weboldal nyílt

A Kerio Technologies és a Sicontact Kft. által kötött disztributori szerződés értelmében a Sicontact Kft. látja el a terméktámogatási és lokalizációs feladatokat is. A nemrég megnyitott **www.kerio.co.hu** oldalról bárki regisztrálás nélkül letöltheti a Kerio termékek 30 napig teljes funkcionalitással működő, időkorlátos változatait, melyeket vásárlás esetén csak aktiválni kell.

www.kerio.co.hu

»infó

Sicontact Kft.
☎ **346-7052**
info@sicontact.hu
www.sicontact.hu
DVD-nk Szerszámosládájának állandó szereplője a Kerio Personal Firewall



Iroda másképpen

A nyílt forrású irodai csomagok közül bizonyára mindenkinek az OpenOffice.org jut először eszébe. Ez valóban egy hatalmas tudású program – és tudásának alig 20 százalékát használjuk ki. Aki kisebb, gyorsabb és kevesebb erőforrást igénylő alkalmazásra feni a fogát, annak ajánlható a KOffice irodai csomag, a Linux KDE felületével teljesen együttélő programcsalád.

Balog József

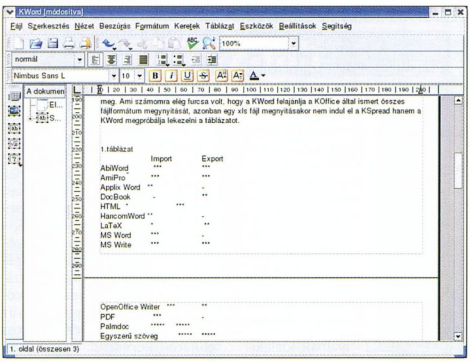
A KOffice, mint azt a neve is mutatja, egy komplett irodai programcsomag, tartalmaz szövegszerkesztőt (KWord), táblázatkezelőt (KSpread), bemutatókészítőt (KPresenter), folyamatábra-/grafikonkészítőt (Kivio), vektoros rajzolóprogramot (Karbon 14), képfeldolgozót (Krita), jelentéskészítőt (Kugar), képletszerkesztőt (KFormula). A csomag része még a többi alkalmazásból hívható KChart diagramrajzoló, valamint a még elég kezdetleges KPlato projekt- és a Kexi információszervező program.

Látható, hogy minden feladatra találhatunk megfelelő programot, ráadásul ezek a programok nagyon jól együtt tudnak működni egymással és a KDE-vel. A csomag telepítése nagyon egyszerű, a használt disztribúció csomagkezelőjével általában elvégezhető, sőt valószínűleg már a gépünkön csücsül használatra várva. A KDE-ben megszokott egyszerűséggel bírhatjuk rá, hogy a nekünk tetsző nyelven szóljon hozzánk, csak telepítjük a nyelvi csomagot, és máris használhatjuk magyarul is a felületet. Lássuk akkor a legfontosabb alkalmazásokat!

KWORD Minden irodai csomag legtöbbet használt eleme a szövegszerkesztő. Alapvetően meghatározza az irodai csomag és a felhasználó viszonyát az első találkozás – szerencsére ez a KOffice esetében abszolút pozitívra sikerült. A KWord indulásakor lehetőségünk van sablonokból kiválasztani, hogy mit szeretnénk csinálni, például névjegykártyát, borítékot, sima szöveget, faxsablont, így már az induláskor beállításra kerül a megfelelő formátum, méret és egyéb paraméterek. Az Export/Import szűrők (1. táblázat) működéséről elmondható: van még mit javítani rajtuk. Ezek a szűrők erősen behatárolják a program használhatóságát, egyszerűbb dokumentumok szinte minden formátumból beolvashatók, de egy bonyolultabb, esetleg táblázattal kiegészített dokumentumváltozatot nagy valószínűség szerint rosszul jelenít majd meg. Ami számomra elég furcsa volt, hogy a KWord felajánlja a KOffice által ismert összes file-formátum megnyitását, de egy .XLS file megnyitásakor nem a KSpread indul el, hanem a KWord próbálja lekezelni a táblázatot.

1.: táblázat: a KWord file-formátum ismerete

	Import	Export
AbiWord	közepes	közepes
AmiPro	közepes	közepes
Applix Word	gyenge	○
DocBook	○	gyenge
HTML	gyenge	közepes
HancomWord	gyenge	○
LaTeX	gyenge	gyenge
MS Word	közepes	○
MS Write	közepes	közepes
OpenOffice Writer	közepes	gyenge
PDF	közepes	○
Palmdoc	teljes	teljes
Egyszerű szöveg	teljes	teljes
RTF	közepes	közepes
StarWriter	gyenge	○
WML	közepes	közepes
WordPerfect	közepes	gyenge

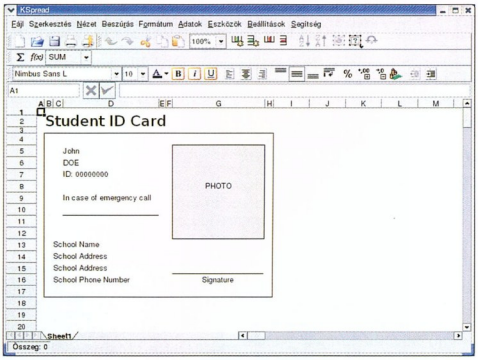


» KWord, a kézreálló szövegszerkesztő

KSPREAD A táblázatkezelő indításakor szintén kiválaszthajuk előre elkészített sablonokból, hogy mit szeretnénk csinálni – ez igencsak megkönnyíti az első lépéseket. A sablonokat három fő kategóriába sorolták a fejlesztők, az első a *Céges*, a második az *Általános*, a harmadik pedig az *Otthon, család* elnevezést kapta. Az én kedvencem a *diákigazolvány*-készítő sablon, persze ne gondoljon senki rosszra, ez egy arcképes igazolvány sablonja. A *Család* ka-

Sablonok – csak angolul

A program kipróbálása során nekem a sablonokat csak angol nyelven sikerült elővarázsolnom, hiábavalónak bizonyult minden nyelvi beállítás. Ettől eltekintve azonban igen hasznosak, a bátortalan felhasználóknak megadják azt a kezdő lökést, amivel a későbbiekben már magabiztosan tudnak bármilyen extrém dokumentumformátumot elkészíteni.



» Arcképesigazolvány-készítő sablon a számolótáblához

2. táblázat: a KSpread file-formátum ismerete

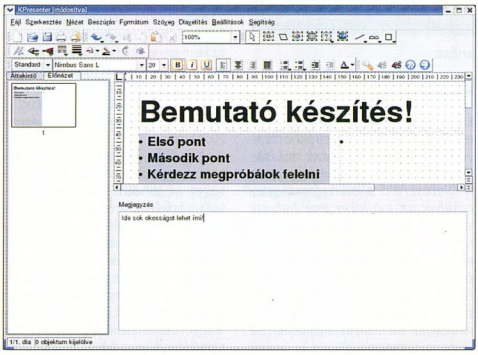
	Import	Export
Applix Spreadsheet	gyenge	❍
CSV	teljes	teljes
Microsoft Excel 97/2000	közepes	❍
Gnumeric	közepes	gyenge
HTML	❍	gyenge
LaTeX	❍	gyenge
OpenCalc	gyenge	gyenge
Quattro Pro	gyenge	❍
dBase (csak dBase 3)	gyenge	❍

tegóriában választhatunk a *Menütervező*, a *Súlyaránykszámoló*, az *Utazási tennivalók listája* és a hibásan *Névjegykártya-követőre* fordított hitelkártya-követő sablonok közül.

A 2. táblázatban látható, hogy az Import/Export szűrők tekintetében még itt is van mit fejlődni.

KPRESENTER Egy rendes irodai csomagból a bemutatókészítő sem maradhat ki, erre a KPresentert használhatjuk.

Mint azt az előzőekben már megszokhattuk, itt is a sablonoké az első szó. Bátortalanok is elkezdhetik az első bemutatójuk elkészítését, csak pár kattintás, és máris látható az eredmény. Tetszett a változatos elrendezésű sablonrendszer és a program kezessége. A szűrők jelenlegi állapotát a 3. táblázatban mutatjuk meg.



» KPresenter, a bemutatókészítő. Sajnos leginkább csak a saját formátumában tud még menteni

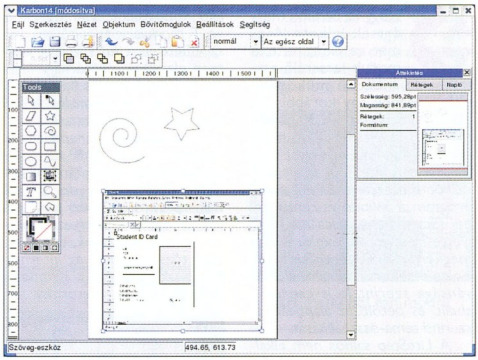
3. táblázat: a KPresenter file-formátum ismerete

	Import	Export
KWord	❍	teljes
Magicpoint	jó	❍
OpenOffice Impress	jó	gyenge
PowerPoint 97	gyenge	❍

KARBON 14 A vektorgrafika Linuxon... Hmm. Pár éve ez bizony azon kényes kérdések közé volt sorolható, amikre jó érzéssel senki nem válaszolta azt, hogy persze, simán megy. A KOffice részeként egy igen jó vektorgrafikus programot kapunk. A Karbon 14 az egyszerűbb vonalas rajzoktól elkezdve a bonyolult színátmenetes vektorgrafikáig szinte bármit elkészíthetünk benne, persze azért senki se gondoljon professzionális célokra fejlesztett alkalmazásra.

melyekkel még teljesebbé tudjuk tenni irodai környezetünket.

Érdemes egy esélyt adni ennek a nagyszerű és viszonylag kis erőforrás-igényű programgyűjteménynek, a sok kiegészítőnek köszönhetően bármilyen feladatot el tudunk vele végezni. Egyetlen igazán gyenge pontja: az export/import szűrők fejlettségi szintje. A fejlesztők elsősorban azokon igyekeznek javítani, melyek a mindennapos Microsoft Office/OpenOffice.org/KOffice konvertálásokat érintik. PCM



» Karbon14, egy egyszerű vektorgrafikus rajzoló

4. táblázat: a Karbon 14 file-formátum ismerete

	Import	Export
Adobe Illustrator	gyenge	❍
Applix Graphics	gyenge	❍
EPS	gyenge	gyenge
Kontour	gyenge	❍
LaTeX	❍	gyenge
MSOD	gyenge	❍
OpenOffice Draw	gyenge	❍
PNG	❍	gyenge
SVG	közepes	gyenge
WMF	gyenge	gyenge
Xfig	gyenge	❍

Összességében elmondható, hogy a KOffice a mindennapi teendőket el tudja látni. Mindenkinek ajánlható, főleg a KDE-t használóknak a nagyfokú integrálódása miatt. A **www.koffice.org** oldalon több kiegészítő alkalmazást is találunk,

»infó

- Fejlesztők: **www.koffice.org**
- PCM DVD: /linux/koffice/

Blackbox bbLean

» Új divat a szabóságban

Októberi számunkban a Windows XP Service Pack 2 bemutatásakor említést tettünk egy Blackbox nevet viselő, ingyenes Windows Shell programról, miszerint kiválóan működik a javítócsomaggal megtámogatott XP-n.

Eke Zoltán (ekezol@msn.com)

Hogy az olvasók megértsék lelkesedésemet az explorer.exe modult lecserélő asztalkezelő hibátlan működése okán, idéznék egy korábbi írásomból, íme pár sor a 2003 februárjában megjelent Divatszabóság című gondolatmenetből:

„Mi is a LiteStep? Nyílt forráskódú (azaz teljesen ingyenes) program a Windows-rendszerhéj (Start menü, tálca stb.) helyettesítésére. Az explorer.exe megkerülésével végzi feladatát. Telepítésekor a felhasználó kívánsága szerint le is cseréli a shellt, és betölti az alapbeállítás szerinti téma-összeállítását.

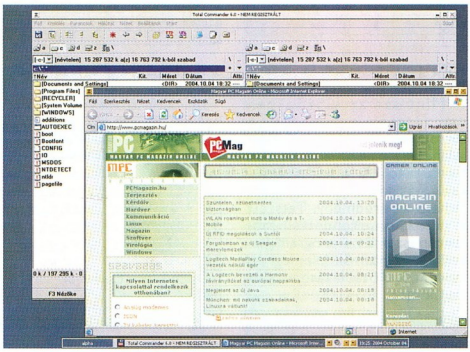
A LiteStep sajnos nem alkalmas a Windows ablakainak átszabására (arra ott a már korábban bemutatott WindowBlinds és StyleXP), ezért használatakor célszerű a klasszikus ablakkialakítást használni. A Luna színpompás ablakai nagyon sokat rontthatnak az összképen.

A programot Linuxon futó testvéréről mintázták, és ebből kifolyólag felépítése, működése és konfigurálása nagyban hasonlít azéra. Az alapshell csak üres asztalt ad, amivel nem sok mindent lehet kezdeni – szerencsére a weben százával lehet találni letölthető DLL modulokat, megfelelő dokumentációval kiegészítve. E moduláris felépítésnek köszönhetően a futó felület egészen alacsony memóriaigénnyel tud működni. Persze ha sok extrát töltünk fel, számolnunk kell némi memóriatöbblettel.

A modulokhoz rendszerint képeket – főleg BMP formátumúakat – kell biztosítani (menüháttér, tálca stb.), de vannak transzparens, átlátszó kiegészítők is (asztalra kihelyezett naptár, rendszeradatok, időjárásvagy tőzsdejelentés az internetről, de láttam már a Windows asztalán futó parancssort is).

A témák nem érzékenyek a különböző felbontásokra és partíciókiosztásokra, ugyanis az összes kihelyezett elemre könnyen módosítható rendszerváltozókkal hivatkozik, és relatív koordinátákkal pozicionálja azokat.

A téma aktiválása előtt azonban érdemes átnézni az adott téma step.rc nevű szövegfile-ját, és szükség esetén módosítani. Hogy a minimális beavatkozást se kelljen megejteni, célszerű a programot az alapbeállítása szerinti C:\LITESTEP mappába telepíteni, függetlenül attól, hogy a gépünkön hol található a Windows.



» A bbLean alapértelmezett megjelenése

Az előre összeállított témák között külön segédprogrammal, az LSTS-sel (LiteStep Theme Selector) tudunk váltani, ami sajnos néha hajlamos elröppenni. Ilyen esetben nem kell pánikba esni, elvégre a [Ctrl Alt Del]-re minden esetben feljön a Windows feladatkezelője, ahonnan le lehet lőni a kiakadt litestep.exe programot, majd a Fájl → Új feladat (futtatás) *menüpontban újra életre kelthetjük az lsts.exe-t. Nagy megelégedettségemre ez a probléma csak több, egymás utáni témaváltásnál jelentkezett, mindennapi használat közben egyszer sem hasalt el a program.*

Bemutatása elején elhallgattam az Explorer lecserélésének egyik kellemetlen mellékhatását – ez azonban nemcsak a LiteStepre, hanem mindegyik olyan felületcserélő alkalmazásra igaz, amelyik az explorer.exe helyett saját modulját indítja shellként. Emiatt a számítógép indulása minden logikai alapot nélkülözve jó 20-30 másodperccel meghosszabbodik. Ez idő alatt a gép tökéletesen tetszhalott állapotát mutatja. Se lemezművelet, se képernyőmozgás...”

Másfél-két év távlatából a Blackboxról majdnem ugyanezeket lehet elmondani. Alapjában egy, a minimalizmus jegyében, Linuxra készült, nyílt forráskódú ablakkezelőről van szó, amit különféle plug-inekkel alaposan kidíszithetünk.

Ez a minimalizmus olyannyira feltűnő volt, hogy felhasználók százai-ezrei kezdték átgyúrni a központi modult. Így születtek meg az új Blackbox-leszármazottak, például a BlueBox, a FluxBox, az OpenBox vagy az XobLite.

Később valakinek eszébe jutott, hogy ezt az egész egyszerűséget át lehetne vinni a Microsoft térfelére is. Mivel azonban itt az ablakkezelő (és más Windows-modul) nem nyílt forráskódú, a tervezők úgy döntöttek, kivágják az egész explorer.exe-t...

Több Blackbox-leszármazott szintén átkerült Windows-felületre, de létezik olyan is, amit speciálisan arra írtak. A bbLeannek például nincs linuxos múltja. Talán pont ezért szerettem bele?

»infó

A Blackbox a neten

- bbLean főoldal: **http://bb4win.sourceforge.net/bblean/**
- Blackbox for Windows: **www.bb4win.org/news.php**
- Plug-in-gyűjtemény: **http://xoblite.net/plugins.html**
- Képernyőmentések, letölthető stílusok: **http://box.crackmonkey.us/**
- Blackbox for Windows fórum: **http://forums.loose-screws.com/viewforum.php?f=14**
- PCM DVD: /bblean/

A bbLean menü

A *Start* menü, az asztal és a gyorsindító ikonokon kívül még a következő tételek jelennek meg, ha az asztalon jobb egérgombbal kattintunk.
Computer: a Sajátgép meghajtói menüszerűen nyílnak meg, akár 20 almappáig is, beterítve a teljes képernyőt.
Recent: az utoljára használt dokumentumok listája.
Personal: Dokumentumok mappa, szintén menüszerűen megnyitva.
System: a rendszermappák tartalma (vezérlőpult, hálózat, előzmények stb.) szintén menüszerűen.
Styles: itt lehet váltani a megjelenési stílusok között.
Blackbox: az ablakkezelő beállításait módosíthatjuk ebben a menüben.
Goodbye: bezárhatjuk a Blackboxot, a Windowst, kérhetjük a hibernálást, újraindítást.

Gyakorlat: telepítsünk plug-in!

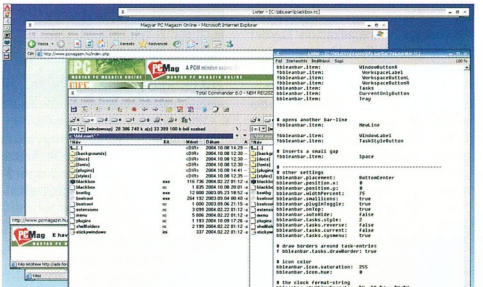
Letöltöttem egy BBSysmon nevű kiegészítőt. A plugins mappában létrehoztam egy BBSysmon könyvtárat, és a zip file-t ide csomagoltam ki. Az src mappa a plug-in forráskódját rejti, számunkra mellékes a tartalom. A HTML file egy rövid leírása a plug-innek – ha nem az alapértelmezett beállításokkal akarjuk használni, akkor ezt érdemes alaposan áttanulmányozni.
A BBSysmon.dll és a BBSysmon.rc a legfontosabb rész.
A plugins.rc file-ba beírtam a szükséges sort:
! plugins\BBSysmon\BBSysmon.dll
A felkiáltójel tudatja a bbLean rendszerrel, hogy itt a plug-in, de betölteni nem kell. Azt majd menüből oldjuk meg, kézzel.
A plug-in magja a .dll file, a hozzá tartozó konfigurációs file pedig a bbsysmon.rc.
Érdemes átnézni az .rc tartalmát. Aki látott már Visual Basic-vagy Delphi-kódot, könnyen meg fogja érteni a sorok jelentését.
Hogy a Sysmon mit írjon ki a képernyőre, azt a *bbsysmon.strFormat:* sor szabályozza. És hogy ide mit és milyen formában lehet megadni, azt a bbsysmon.html file-ban találjuk meg.
Ha megvan a plug-in, és mindent beállítottunk, jöhet a betöltés. Ehhez először a fentebb már említett *reconfigure* menüpontot kell kiválasztanunk, hogy a bbLean aktualizálja a plugins.rc-be felvitt módosításokat. Utána nyissuk meg a *bbLean* menüt, és abban navigáljunk el a *Blackbox → config → plugins → load-unload* tételig. Ha mindent jó csináltunk, akkor ebben a menüben megleljük a BBSysmon tételt. Rákattintva a rendszer betölti a bővítményt, a képernyőn pedig feltűnik a Sysmon.

BBLEAN Az ablakkezelő le sem tagadhatná származását, ugyanis a letöltött zip file kicsomagolását követően elénk tárul a plugins és a styles mappa, néhány .rc file és a blackbox.exe.

Ismerkedésnek a docs könyvtárban indítsuk el a bblean.htm file-t. Miután átnéztük a kimerítő dokumentációt, rúgjunk bele az indítófile-ba.

Fentebb, a LiteStep alapértelmezett telepítési mappáját mintául véve célszerű a mostani fenegyereket is a C:\-re kibontani, méghozzá egy bblean nevű mappába. Így az alapértelmezett beállításokkal nem lesz problémánk, ha pedig az internetről töltünk le stílusokat, azok .rc file-jait használat előtt úgyis át fogjuk nézni. Tapasztalatom szerint nem mindenki járja a javasolt elérési utat, és a letöltött file-okban gyakran lehet elvarázsolt paramétereket is találni. Szerencsére ezeket a jegyzettömbbel könnyen ki lehet javítani.

A bbLean egyik legnagyobb előnye a Blackboxszal és leszármazottaival szemben, hogy a jobb egérgombbal közvetlenül el lehet érni a Windows *Start* menüjének szerkezetét, a gyorsindító ikonokat és az alapasztalra kihelyezett elemeket. A Blackbox csak a menu.rc-be kézzel feljegyzett program(csoport)okat képes előhozni a jobb egérgombra, így egy-egy programtelepítést követően némi gépelésre lesz szükség.



» 15 perc munkával ízléses és jól használható asztalt lehet összerakni

Itt jegyezném meg, hogy a billentyűzeten lenyomott Windows gomb nem az XP *Start* menüjét hozza elő, hanem a bbLean menüt (lásd a keretes szövegrészt). Ebből két tételt veszek nagyító alá.

STYLES Más ablakkezelőktől eltérően itt a stílusfile nem tartalmaz külső modulokat vagy azok paramétereit. A stílus itt szó szerint megjelenítési stílust jelent. Beállítja a háttérképet, a betűtípust és méretet, az ablakkeret méretét és színét, a menük színét és igazítását, valamint az alapértelmezett toolbar színösszeállítását.

A bbLean tartalmaz pár előre legyártott stílust, de az internetről akár több ezret is letölthetünk. Van köztük néhány ízlésesen összeállított darab, de sajnos sok az extrém színkavalkáddal érkező csomag is.

BLACKBOX A színsémán kívül szinte minden a Blackbox menüben lehet beállítani.

A *Config*-ban találjuk a konfigurálás velejét. Plug-ineket töltheti, illetve távolíthatunk el, az eszközöket tehetjük átlátszóvá, megadhatjuk az óra kinézetét, a menü viselkedését, és még néhány apróságot.

A *Docs* a bbLean mappájában található, a már említett dokumentációt hívja meg, HTML formátumban.

Az *Install*-ban kell matatni, ha a bbLeant kívánjuk alapértelmezett ablakkezelőként használni (az Explorer helyett). Ha később meggondolnánk magunkat, és a Microsoft megoldásához szeretnénk visszatérni, szintén ide kell ellátogatnunk.

A bbLean magában hordozza azt a plug-int, amivel bőrözhetők az ablakok fejlécei. A *bb-LeanSkin* menüpontban lehet szabályozni a skinek használatát. Van például pár program, ami kifejezetten utálja a ráerőltetett grafikai bőröket (Winamp, Trillian stb.).

A *bbFolder* gyakorlatilag menüben nyitja meg a bbLean mappa tartalmát.

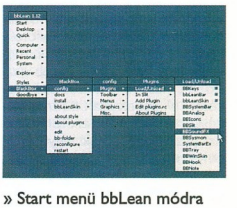
Ha módosítottunk az adott összeállításon, akkor a *Reconfigure* menüponttal aktualizálhatjuk az egész ablakkezelőt.

A *Restart* újraindítja az egész bbLean rendszert.

A *Edit* pontot szándékosan hagytam a végére, ugyanis ez önmagában egy egyszerű menüpont, viszont a bbLean létét szabályozó konfigurációs file-okat nyithatjuk meg itt.

EDIT Erre a listára csak a bbLean alapértelmezett kiegészítői (ha netről letöltünk egy plug-int, és annak van konfigurációs file-ja, az sajnos innen kimarad) és a jelenleg használt stílus kerül fel.

A konfigurációs file-ok közönséges szöveges, .rc kiterjesztésű file-ok, melyeket a jegyzettömbbel lehet megnyitni. Mindegyik nagyon jól dokumentált kommentárokkal, és mindegyiknek a neve egyértelműen utal a használat céljára. Például a menu.rc szabályozza a jobb egérgombra felbukkanó menüt.



» Start menü bbLean módra

Ha belenézünk a C:\bbLean mappába, láthatjuk az .rc file-okat. De van itt két, az *Edit* menüből kimaradt file: a shellfolders.rc és a plugins.rc.

A shellfolders.rc állítja be, hogy mi minden kerüljön fel a *bbLean → System/all shellfolders* menüpontra. Nincs igazán jelentősége, és piszkálni sem kell.

Annál érdekesebb a plugins.rc! Ebben vannak regisztrálva a bbLean által használható és/vagy használandó plug-inek. Ezt a listát mi magunk is bővíthetjük, sőt bővítenünk is kell, ha a netről letöltött plug-ineket használni akarjuk.

•

Mivel a neten tucatjával lehet találni stílusokat és plug-ineket, csak a képzelet szabhat határt alkotókedvünknek. Kis időráfordítással megalkothatjuk a világ legjobb ablakkezelőjét, ami ráadásul nagyon kevés memóriát és CPU-erőforrást emészt fel. Egyedüli hátránya, hogy a Microsoft nem szíveli az Explorer lecserélését, így ha a bbLean az alapértelmezett ablakkezelő, a LiteStephez hasonlóan a Windows indulási folyamatába 20-30 másodperces kényszerű pihenő iktatódik. Szerencsére a számítógép hibernálásakor ilyen akadás nem tapasztalható. PCM

VMware – munkaállomástól a szerverekig

» A virtualizáció nagymesterei

A VMware termékcsalád egyedülálló az x86-os platformon a virtualizáció terén. Segítségükkel a meglévő hardverelemeinket oszthatjuk fel több virtuális gépre, ezzel pénzt, időt és energiát takarítva meg a mindennapi életben, legyen szó programfejlesztésről, tesztelésről, szerverpark üzemeltetéséről vagy komplex tesztkörnyezet kialakításáról.

Csontos Gyula

A VMware-ben futtatott gépek teljes értékű gépekként jelennek meg a rendszerünkben, mindegyikhez hozzárendelhetjük a megfelelő erőforrásokat, úgy mint memória, merevlemez, hálózati és egyéb eszközök (lásd a keretes szövegrészt). A gépek csak a rendelkezésükre bocsátott erőforrásokkal gazdálkodhatnak, egymástól teljesen elszigetelve futnak, ugyanakkor a virtuális gépek közötti kommunikáció is megvalósítható. Így teljes hálózati környezetet lehet kialakítani akár egyetlen számítógépen. Látható, hogy ilyen esetben is fantasztikus lehetőségként nyúlhatunk a virtualizációhoz. A termékpaletta az egyszerűbb Workstationtól az ESX Server termékig.

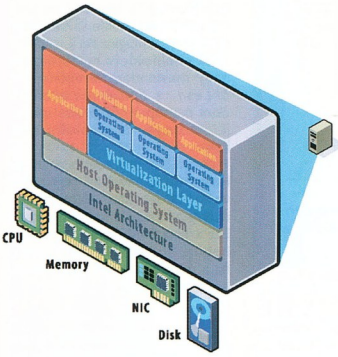
AZ ARCHITEKTÚRA A nagygépes rendszereken már régóta használt megoldás a particionálás, amikor az adott hardvert több konkurensen futó operációs rendszerhez lehet hozzárendelni. Ahhoz, hogy virtuális gépeket futtathassunk, szükségünk van egy úgynevezett virtualizációs rétegre (Virtualization Layer) ami a gazda (host) operációs rendszeren fut (1. ábra).

Ennek a rétegnek a feladata, hogy a párhuzamosan működő gépeket egymástól elkülönítse és futtassa, illetve a gazda operációs rendszer felé közvetítse a gépek által kiadott parancsokat, rendszerhívásokat. A gépek ilyenkor a gazdagép operációs rendszerén keresztül kommunikálnak a hardverelemekkel, ennek előnye, hogy szinte minden olyan hardver a rendelkezésünkre áll, amit a gazda és a virtuális gépek operációs rendszerei támogatnak.

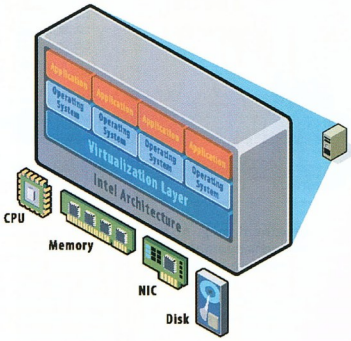
Virtualizáció és emuláció

Fontos, hogy tisztázzuk: a virtualizáció és az emuláció alapvetően két egymástól teljesen eltérő megoldást jelent. Az emuláció egy bizonyos rendszernek, környezetnek a szoftveres utánzását jelenti, ennek segítségével futtathatunk például Microsoft Windowsra írt programokat Linux alatt. Az emulált réteg úgy mutatja magát a programnak, mintha ő lenne a program által megkívánt környezet, a program hívásait ezután átfordítja a ténylegesen futó operációs rendszer nyelvére. A virtualizáció ezzel szemben a komplett rendszer másolatát jelenti egészen a hardver szintjétől. Ezek a rendszerek saját BIOS-szal rendelkeznek, és mindenféle tekintetben úgy működnek, mint egy önálló számítógép.

A virtualizáció az emulációval ellentétben nem ró jelentős többletterhet a futtató vasra, a mindenkori futtatóhardver teljesítményének mintegy 70-90%-át kihasználhatjuk. Megfelelő hardveren tehát szinte észre sem lehet venni, hogy egy virtuális gépen dolgozunk.



» 1. A virtualizációs réteg a gazda operációs rendszeren



» 2. Az ESX Server felépítése

Az ábrán látható, hogyan is épülnek fel a rétegek. A fizikai réteg után következik az operációs rendszer, amely saját alkalmazásokat is futtat, az alkalmazásokkal megegyező rétegben fut a virtualizációs réteg, ez alatt pedig a virtuális gépek, illetve ezek alkalmazásai. A gépek a virtualizációs rétegen keresztül érik el a gazdagép szolgáltatásait. Ez a kialakítás tökéletesen megfelel a Workstation és a kisebb projektek futtatására a GSX Serverrel.

A másik lehetséges megoldás az ESX Server felépítése (2. ábra). Láthatjuk, hogy a fizikai réteg után itt közvetlenül a VMware Virtualization Layer, azaz a virtualizációs réteg következik. Ennek a rétegnek ugyanaz a feladata, mint az előbbi megoldásban, de itt ez a réteg közvetlenül a hardveren fut, és közvetlenül vele kommunikál. Ennek a felépítésnek több előnye is van a fentebb említettel szemben: legfőképpen az, hogy nincsen szükség gazda operációs rendszerre, ami erőforrás- és gépidő-megtakarítást eredményez, és így érezhetően gyorsabban futtathatók a rendszerek. A gazda operációs rendszer béklyóitól szabadulva teljes körű ellenőrzés gyakorolható a hardvererőforrások valós idejű elosztása fölött.

WORKSTATION Mint a neve is mutatja, egy munkaállomás kategóriájú termékről van szó, ez a legrégebben hozzáférhető termék. Segítségével a gazda operációs rendszeren, legyen az a Windows vagy a Linux valamely változata, futtathatunk szinte minden x86-kompatibilis operációs rendszert. Egyszerűen telepíthetünk különféle operációs rendszereket

»info

- Fejlesztők: **www.vmware.com**
- DNS Hungária Kft. ☎ **457-9952; www.dns-hungary.hu**
- BCSS Számítástechnikai Kft. ☎ **219-0855; www.bcss.hu**

Gyors migráció fizikai gépről VM-re

- VMware P2V Assistant

Egységes Platform

- VMware ESX Server
- VMware Virtual SMP
- VMware GSX Server
- VMware Workstation

Egységes Menedzsment

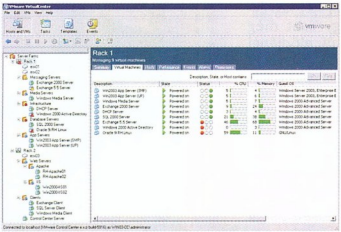
- VMware VirtualCenter
- VMware VMotion

» A VMware termékvonal – funkció szerinti csoportosításban

anélkül, hogy a meglévő rendszerhez hozzá kellene nyúlnunk. Nagyon hatékony segítség lehet szoftverfejlesztésnél és teszteléseknél. Segítségével az alkalmazások fejlesztési, tesztelési idejét jelentősen lehet csökkenteni. Komplex feladatokra, például összetett hálózati tesztkörnyezetek kialakítására is használható.

GSX SERVER A GSX Server nagy hasonlóságot mutat a Workstationnel, mivel ez is a host operációs rendszeren fut. Működése azonban annyiban eltér azétól, hogy itt már a virtuális gépek automatikusan elindulhatnak a gazdagép indulásakor, és teljes távoli menedzsmentre van lehetőségünk a virtuális gépek esetén. Ideális megoldás nagyszámú fejlesztő- és tesztelőrendszer futtatására többféle operációs rendszerrel szerverszintű virtuális környezetben, így nem kell dedikált kiszolgálókat használni.

VMWARE ESX A termékcsalád csúcsát egyértelműen az ESX Server jelenti. Az előzőekben bemutatott Workstation és GSX Server egy gazda operációs rendszeren fut. Velük ellentétben az ESX Server önállóan fut a kiszolgálón. Ennek ellenére nem állíthatjuk, hogy az ESX Server VMware Virtualization Layer



» VirtualCenter: egy teljes „hálózat" központi felügyelete

(becsületes nevén: vmkernel) egy teljes értékű operációs rendszer lenne, hiszen nincs a szó szoros értelmében vett kezelőfelülete. A vmkernel egy kisméretű, kifejezetten erre a feladatra készített célkód, amelynek kicsi az erőforrásigénye, kiemelkedő a stabilitása, és képes az erőforrások elosztására.

Az alapvető driverek (SCSI és Network) a vmkernelben futnak, ezeken kívül mással nem is foglalkozik. A kezelőfelület szerepét egy úgynevezett Service Console vagy Console OS látja el, amely linuxos alapokon nyugszik. Feladata a vmkernel betöltődésének segítése és a kezelőfelület biztosítása a rendszer adminisztrációjához.

Az ESX Server segítségével a fizikai gépet virtuális gépekre oszthatjuk: olyan egységekre, amelyek önálló fizikai gépnek látszanak majd, és külön operációs rendszer fut rajtuk. Itt is minden virtuális gép rendelkezik saját memóriával, merevlemezzel, hálózati kártyával, processzorral és egyéb eszközökkel. Egy négyprocesszoros gépen összesen 32 virtuális gépet futtathatunk. Az ESX nem foglalkozik a hálózati protokollokkal, amit a telepített virtuális gép operációs rendszere támogat, az működik. Egy fizikai hálózati kártyát 32 virtuális kártya számára tehetünk elérhetővé, mindegyik kártya saját MAC-címmel rendelkezik. Több gép futtatása esetén lehetőség van egymástól teljesen elszigetelt vagy akár virtuális hálózatok létrehozására is.

Az ESX Server a VMFS fájlrendszert használja a virtuális diskfile-ok tárolására (.dsk), ezek a file-ok SCSI merevlemezekként látszanak a VM-ek számára. A leghatékonyabb tárolási mód a SAN-alapú tárolórendszer használata (Storage Area Network, nagyon gyors hálózati alrendszeren megosztott tárolóeszközök). Ha több útvonalon is elérhetők ezek a tárolóeszközök, akkor a Multi-pathing Failover eljárásnak köszönhetően a rendszer működése zökkenőmentesen folytatódik tovább abban az esetben is, ha az addig használt útvonal már nem elérhető (például egy kábel megszakad).

Vitathatatlan előnyei vannak a gazda operációs rendszer nélküli rendszer használatából: több rendszeridő és erőforrás osztható szét, ebből következően nagyobb hatékonysággal lehet az adott hardvereszközöket kihasználni. A hátránya viszont, hogy a korlátozott a hardvertámogatás.

VIRTUALCENTER Ha nagyon sok VM-et futtatunk, netán több kiszolgálón és helyszínen, akkor bizony a karbantartásuk, felügyeletük nehézségekbe ütközhet, és felesleges emberi erőforrásokat emészthet fel. Ezt a problémát hivatott megoldani a VMware VirtualCenter. Ennek segítségével a legkülönfélébb rendszereket felügyelhetjük egyetlen jól áttekinthető felületről. Minden karbantartási és konfigurációs feladatot elláthatunk vele, akár komplett új VM hadrendbe állítását is lehetőségünk van távolról felügyelni.

VMOTION A VMotionnel futó virtuális gépeket költöztethetünk át egyik fizikai szerverről a másikra anélkül, hogy a felhasználók ebből bármit is észlelnének (lásd a keretes szövegrészt). Ehhez mindenképpen szükséges az ESX Server, a fentebb említett SAN tárolórendszer és a VMFS fájlrendszer, a gigabites Ethernet-összeköttetés a megfelelő sebesség biztosításához. Emellett a forrás- és célszerver processzorának ugyanahhoz a családhoz kell tartoznia (bár maguk a szerverek lehetnek teljesen különbözőek). Intel és AMD szerverek közötti átvitelre azonban nem lehet használni a VMotiont.

MIRE IS JÓ MINDEZ? Sokszor gondot okoz bizonyos feladatok egy gépen történő futtatása. VMware környezetben biztonsággal futtathatók a különféle alkalmazások, akár feladatonként külön virtuális gépen is. Bár ugyanazon a fizikai gépen futnak, de teljesen elkülönített környezetben, a saját operációs rendszerüket és erőforrásaikat használva. Az összetett tesztkörnyezetek kialakításához nem kell beszerezni 10-20 vagy még több kiszolgálót, elég egy nagy teljesítményű szerver, amin a VM-eket futtatjuk tetszőleges erőforrásokkal. Bizonyos alkalmazásoknál elengedhetetlen a folyamatos működés, a VMotion ezt a feladatot is megoldja.

PHYSICAL TO VIRTUAL Biztosan felmerül a kérdés, hogy a meglévő fizikai gépek „áttelepítése" vajon milyen feladatokat ró az üzemeltetőkre egy esetleges átállás során. Nos, erre a feladatra a VMware mérnökei szintén gondoltak, és elkészítettek egy olyan alkalmazást, ami segít fájdalommentessé tenni ezt a folyamatot. Ez a P2V Assistant. Ez a segédeszköz a fizikai gép teljesen egyenértékű klónját hozza létre virtuális környezetben, de sajnos csak Microsoft Windowsokkal használható.

•

Összességében a VMware termékek jelentősen csökkenthetik az IT-infrastruktúra költségeit, és az állásidőt nullához közelivé tehetik.

Köszönet a VMware disztributorának, a DNS Hungária Kft.-nek és a VMware Enterprise partnerének, a BCSS Számítástechnikai Kft.-nek a segítségért és a tesztrendszer biztosításáért.

Virtuális gépek költöztetése VMotionnel

Maga a költöztetés csupán egy kattintás. A háttérben a következők történnek:

1. új VM beállítása a célszerveren;
2. memóriatartalom másolása a forrásszerverről a célszerverre, és az írási műveletek feljegyzése;
3. a forrásszerveren a VM leállítása, a pillanatnyi memóriaállapot átmásolása;
4. a VM indítása a célszerveren;
5. Demand page kérése a forrástól, ha szükséges, illetve Background page, azaz a memórialapok átvitele a háttérben történik;
6. VM törlése a forrásszerverről.

A valóságban mindez pár másodperc alatt lezajlik, ezért is szükséges a gigabites LAN-kapcsolat, hogy a lehető leggyorsabban történhessen meg az adatátvitel a forrásról a célszerverre.

Mindent a Javából – JPhotoBrush Pro 1.3

» A túlképzett festőinas

A rajzoló és festőprogramok mezőnyében óriási a tolongás, amik számát a digitális fényképezőgépek rohamos terjedése még tovább növelte az elmúlt években.

Sponga Tamás (stom@fw.hu)

Ha digitális fényképezőgépet használunk, nem kell megondolni, hogy mikor és hányszor nyomjuk meg az exponálógombot. A képek száma megtöbbszöröződött, az ehhez szükséges alkalmazások – képfeldolgozó, konvertáló, nyomtatási segédprogramok – pedig virágkorukat élik. A választék óriási, a következőkben egy olyat mutatunk be, ami nem kötődik egy operációs rendszerhez sem: egyaránt használható Linux, Windows, OS/2, eComStation és Solaris alatt. A felsorolt platformokra külön-külön kapunk támogatást a telepítéshez és a használathoz.

A JPhotoBrush egy ingyenes javás alkalmazásnak indult, de a fejlesztő még nagyobb lelkesedéssel vetette magát a munkába, amikor látta programjának népszerűségét és az elnyert díjakat. Ennek két következménye lett; egyrészt még sűrűbben adott ki új, elődjénél többet tudó verziót, másrészt az ingyenességet szépen elhagyta. Így ma már 25 USD-ért lehet hozzájutni a javás képszerkesztőhöz.

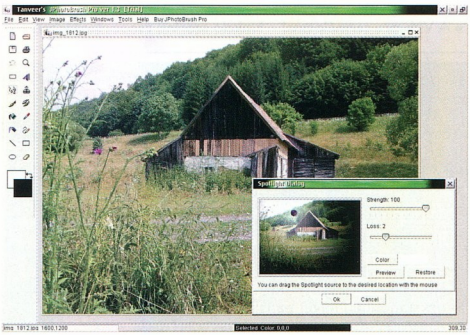
A letöltés és a néhány másodperces telepítés után elénk tárúló kép láttán erős déjà vunk támadhat – igen, a JPhotoBrush nagyon hasonlít a „nagy" képszerkesztőkhöz. Mindjárt két ablak fogad bennünket egymás után – egyikben arról kapunk értesítést, hogy ez egy trial verzió, és ha teljes tudását szeretnénk kihasználni a programnak, úgy látogassunk el a weblapjára. A másikban pedig egy napi tipp mond valami okosat, ami általában idegesítőbb, mint hasznos. Szerencsére ki lehet kapcsolni.

» Több képpel dolgozhatunk egyszerre, de ilyenkor nem árt a gyors processzor és a nagy memória

»infó

- Fejlesztő: **Tanveer Rameez; www.jphotobrushpro.com**
- További effektek: **www.geocities.com/jphotobrushpro/Downloads.htm**
- PCM DVD: \jphotobrush\
- TESZT: 31 nap + mentési korlátozások; 25 USD

Az ablak bal oldalán az ismerős eszközsáv látható, amibe nemcsak a képszerkesztési, hanem a sűrűn használt – egyébként általában a *File* menüben található – ikonok is vannak. A képszerkesztőkön edződött felhasználói szem rögtön megtalálja a megszokott és szükséges funkciók ikonjait: új kép, megnyitás, mentés, visszavonás (undo), nagyítás, kijelölés, maszatolás, stempli, ecset, klónozás, festékkiöntő, pipetta, festékszóró, ceruza stb. A boksz alján a jól ismert előtér-háttér színkiválasztók kaptak helyet.



» Spotlight: egy pontból megvilágított táj

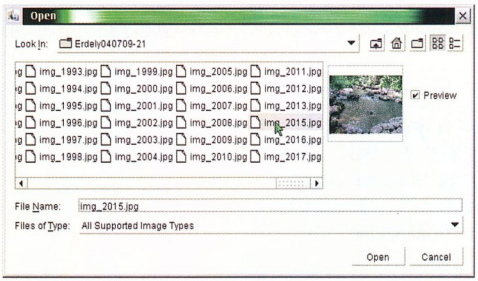
EFFEKTEK ÉS SZŰRŐK Az alkalmazás a legtöbb olyan képszerkesztő és festő funkciót ismeri, amivel egy átlagosnak mondható fényképet kicsit feljavíthatunk – ami kezdődik az alapfunkciókkal: fényesség, kontraszt, gamma- és R/G/B-korrekció, szürkeárnyalat, színes inverzió, forgatás, tükrözés (horizontális, vertikális és diagonális). A következő formátumokat tudjuk megnyitni: JPEG, GIF, PNG, BMP, TIFF, TGA, Macintosh PICT, Windows ICO, PhotoShop PSD, XPM. Mivel a legújabb verzióban már benne van a Java 1.4 imageIO API, így a későbbiekben esetleg megjelenő újabb képformátumok támogatása sem lesz különösebb probléma.

Az effektek közé kerültek a szűrők – smooth, sharp, edge detection, emboss, treshold-ing, minimum/maximum. A noise menüpontban zajosabbá tehetjük a képet, illetve ide került a Median cut, amivel kissé elkenhető, plasztikusabbá tehető a fotó. A *Cool Effects* menüpontban azok az effektek találhatók meg, amikkel jelentősen megváltoztatha-

Plug-inek a bővítéshez

A program írója gondolt arra is, hogy a már elkészült JPhotoBrush tudását lehessen bővíteni – akár külső fejlesztők segítségével –, ehhez plug-ineket lehet használni, amikből néhány már alapállapotban megtalálható a *More Effects* menüpont alatt: Color Converter, Crystalize, Refined Emboss, Gaussian Blur, HSB Correction, Marble reflection, Motion Blur, Pinch, Fluttering, Spherical lens, Circular Twirl, Water Ripples.

Utólag, külső plug-inként telepíthető kiegészítéseket négy almenübe osztotta a fejlesztő: Effect, Text, Stamp és ImageIO plugins. Ezek telepítése menüből lehetséges. Ha valamelyiket nem használjuk, érdemes uninstallálni, hogy ne lassítsa az alkalmazást (ezt is menüből lehet megtenni).



» A file-ok megnyitásakor kicsinyített előképet is nézhetünk

tók a képek: diffuse (mintha egy vizes üveg mögé tennénk a fotót), *Mosaic*, *Blinds* (egy kiválasztott színt „kenhetünk" tetszőleges áttűnéssel a képre), *Buttonize* (gombkészítő, például weboldalhoz), *Solarize* (szolarizálás), *Scramble* (puzzle-szerűen lehet széttologatni a képet), *Camera* (a bemozdult fényképezést lehet előállítani és egy régies/szépia effekt), *Wave* (hullámosan meghúzza a képet, mintha vízben tükröződne), *Plaster* (fotográfikaszerű effekt), *Oil Smudge* (olajfestményhatás). A *Rendering Effects* használatával egy elmozdítható fényforrásból lehet megvilágítani a képet, ahol változtatható a fényerősség, a spotfény nagysága és a megvilágítás színe. Ha ezek nem lennének elegendőek a művészi hajlamaink kiéléséhez, a program weblapjáról további effektgyűjtemények tölthetők le, illetve a *Custom Filter* menüben saját szűrőket definiálhatunk.

Háromféle keretet lehet készíteni (árnyékolt, fénykörös és négyzetes fény).

A program támogatja a kötegelt átalakításokat, így több képet lehet egyszerre átnevezni, átméretezni. Előbbinél tetszőleges sorszámozást vagy adott előtagot állíthatunk be, kérhető, hogy törölje vagy hagyja meg az erdeti képet. Az átméretezés százalékban, képpontban, inchben, centiméterben is megadható. Az átméretező algoritmus lehet fast, smooth, replicate és area average.

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

A JPhotoBrush Pro felülete változtatható, de nem csak azzal a 2-3 skinnel, ami általában a javás alkalmazásokban megtalálható, itt lehetséges System Look and Feel, Metouia Look and Feel, Motif, Metal, Moody Blues, Charcoal és High Contrast felületet választani.

A programot letölthetjük windowsos telepíthető változatban – Java futtatókörnyezettel vagy anélkül –, illetve a „többi" változatban. A fejlesztő gondosan ügyel, hogy azokon az operációs rendszereken (Windows, MacOS X, Linux, OS/2, eComStation, Sun Solaris), amiket ajánl alkalmazása futtatásához, gond nélkül menjen a JPhotoBrush Pro.

Ha szükségünk van egy többplatformos képszerkesztőre, illetve a tudását, bővíthetőségét is számba vesszük, akkor egyáltalán nem sok érte a mintegy ötezer forint.

Arra azonban ügyeljünk, hogy erős gép kell neki, főként ha több képpel dolgozunk egyszerre. Érdemes is néhány memóriafelszabadító beállítását használni, például hogy csak a használt plug-ineket töltse be (*Options* menü), illetve az egyáltalán nem használtakat érdemes uninstallálni. A görgetés finomságát nem érdemes a legkisebbre állítani, mert kevés memóriánál nagyon lassú lesz.

DVD-nkre az aktuális próbaverzió mellé felkerült az utolsó, magánhasználatra ingyenes JPhotoBrush 2.3 is. PCM

Grafikai tippek

» Vektorizált gombok

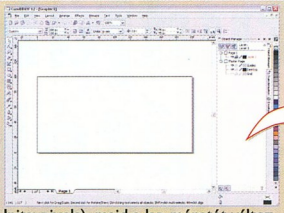
Amikor szeptemberben elkezdtem a gombokkal foglalkozó „minisorozatot" (➲ Ismét gombozunk, PCM, 2004/9/96), megígértem, hogy a bemutatott technikák között lesznek pixelgrafikusak és vektorosak. Az elmúlt négy hónapban a pixelesek voltak soron, ám most eljött a vektoros programok ideje!

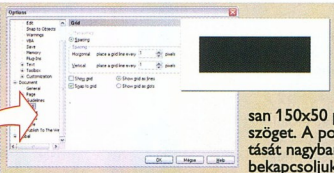
Weisz Tamás

Úgy vélem, a sorozatot sokadik éve követők számára nem lesz meglepő – de talán azok számára sem, akik később kapcsolódtak be –, hogy erre a célra először a CorelDraw-t fogjuk használni.

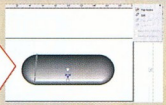
CorelDraw-val már korábban többször, legutóbb 2002 novemberében (➲ **Gömbölyítjük az üveget, PCM 2002/2/113**) készítettünk webes gombokat, de úgy vélem, néhány új fogás, megoldás miatt érdemes ismét kísérletet tennünk ezzel a programmal. Arról nem is beszélve, hogy érdekes lehet összehasonlítani a legutóbbi négy rész pixeles gombjainak készítését a mostani vektoroséval. PCM

TIPPEK

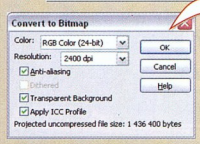


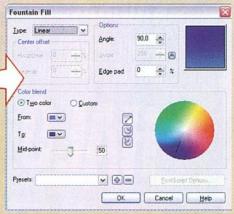


A CorelDraw elindítása után – ha automatikusan nem történne meg – hozzunk létre egy új dokumentumot (*File → New* vagy [Ctrl N]). A Property Baron először állítsuk át a mértékegységet pixelre (Units: pixels), majd a lap méretét változtassuk meg 200x100 pixel méretűre, valamint – hogy a későbbiekben egy kicsit egyszerűbb legyen a dolgunk – a „lökdösés" (Nudge) mértékét 1 pixelre. Az eszközkészletből vegyük elő a téglalaprajzolót (Rectangle Tool), és ezzel hozzunk létre egy pontosan 150x50 pixel méretű négyszöget. A pontos méret betartását nagyban megkönnyíti, ha bekapcsoljuk a segédrácshoz történő igazítást (*View → Snap To Grid* [Ctrl Y]), és ha a *Tools → Options* ablak *Document → Grid* lapján a rácssűrűséget (Spacing) 1 pixelesre állítjuk. A téglalapot fessük feketére, és szüntessük meg a körvonalát (azaz kattintsunk a jobb egérgombbal a paletta tetején lévő *X*-re), valamint tegyük pontosan a lap közepére a [P] billentyű megnyomásával – vagy a menüt kedvelők az *Arrange → Align and Distribute → Center to Page* paranccsal.



A formázóeszközzel (Shape Tool) vagy Property Baron valamelyik Rectangle Corner Roundness mező 100%-ra állításával (a Round Corners Together bekapcsolt állapotban) a két rövidebbik élt kerekítsük le teljesen. Mivel erre a lekerekített téglalapra még szükségünk lesz a későbbiekben, vegyük fel a vágólapra az *Edit → Copy* paranccsal vagy a szokásos [Ctrl C]-vel. Hozzunk létre egy újabb, ezúttal 110x3 pixel méretű, szintén lekerekített sarkú téglalapot. Ezt fessük ki fehérre és – hasonlóan a fekete négyszöghöz – szüntessük meg a körvonalát. Ne aggódjunk, hogy esetleg így nem látjuk a rajzelemet. Az eszközpalettáról vegyük elő a nyilat, és a [Shift] nyomva tartása mellett válasszuk ki a fekete téglalapot is. Ezután a [C] és [B] gombok megnyomásával (azaz *Arrange → Align and Distribute → Align Center Vertically* és *Arrange → Align and Distribute → Align Bottom*) igazítsuk annak aljához. Kattintsunk ismét a [Shift]-tel a fekete rajzelemre, hogy csak a fehér legyen kijelölve, majd a [felfelé nyíl] 5-6-szori megnyomásával mozgassuk ez utóbbit egy kicsit feljebb. Az Interactive Blend Toollal hozzuk létre a két objektum közötti átmenetet – azaz húzzuk össze a két elemet. Ha a két téglalapot nem egy irányba hoztuk létre, akkor az átmenet „megcsavarodik" egy kicsit, azaz a nagyobbik téglalap felső éle a kisebbik alsó éléhez kapcsolódik. Ezt a *Property Baron* a *Miscellaneous Blend Option* listában található *Map Nodes* funkcióval tudjuk kiküszöbölni, ha az eszköz kiválasztása után megjelenő speciális nyíllal például mindkét elem bal felső csomópontjára kattintunk. A még szebb, simább átmenethez adjunk meg 100 lépést a *Number of Steps* mezőben.





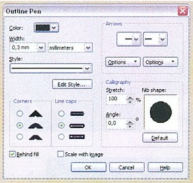
Hasonlóan a sorozat 69. részében (➲ Szövegelés CorelDraw-ban, PCM 2004/7/82) bemutatott megoldáshoz, az így létrehozott átmenetet kijelöljük, és a *Bitmaps → Convert to Bitmap* paranccsal átalakítjuk pixelgrafikussá. A színmód (Color) lehet akár CMYK, akár RGB (javaslom az utóbbit), a felbontást (Resolution) érdemes legalább 600 dpi-re állítani, de mivel viszonylag kicsi a képünk, így megadhatunk nyugodtan nagyobb értéket (például 2400 dpi-t) is, míg a három aktív jelölőnégyzetet hagyjuk kipipálva, vagy ha valamelyik üres, akkor azt kapcsoljuk be. Az *Edit → Paste* paranccsal ([Ctrl V]) a vágólapra másolt gombalakot tegyük rá a bitmapünkre. A lekerekített sarkú téglalapot ízlés szerint fessük ki tetszőleges színnel, színátmenettel vagy mintával, majd az *Interactive Transparent Tool*al tegyük átlátszóvá (Transparency Type: Uniform), aminek mértékét növeljük körülbelül 75%-osra (Starting Transparency).

Ezt a téglalapot ezután tegyük a bitmap mögé az *Arrange → Order → To Back* utasítással vagy a [Shift PgDn]-nal, majd a pixelgrafikus elemet is tegyük átlátszóvá. Ám ennek ne a mértékét, hanem a módját (Transparency Operation) változtassuk meg, méghozzá *Substractra*.

be, hogy objektumunk 15-25%-os „halszemként" vagy 1,10-1,25-szörös nagyítóként viselkedjen ezután.

Az immár félig átlátszó, kékes „kompozícióra" az *Edit → Paste*-tal ([Ctrl V]) helyezzünk egy újabb darabot a vágólapra másolt gombalakból. Ezt is átlátszóvá tesszük, de nem az *Interactive Transparent Tool*lal, hanem úgy, hogy lencsét készítünk belőle. Ehhez nyissuk meg az *Effects → Lens* dokkolót ([Alt F3]), és állítsuk

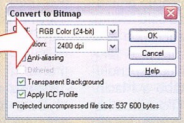
Természetesen ezt a lencsét berakjuk a másik két elemünk mögé, és hogy lássunk valamit abból, amiért az átlátszóságokat és a lencsehatást beállítottuk, hozzunk létre egy teljes lapméretű paragrafus szövegdobozt, amit töltsünk teljesen ki 1-2 pontos (ne felejtsük, a szokásosakhoz képest nagyon kis elemekkel dolgozunk), középre igazított vagy sorkizárt szöveggel, majd ezt helyezzük legalulra (*Arrange → Order → To Back* vagy [Shift PgDn]).



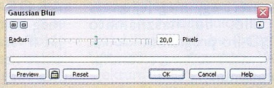
A szövegeszközzel hozzuk létre a gomb feliratát – lehetőleg valamilyen talp nélküli, vastagabb betűtípusból. A középre zárt szöveg betűmérete legyen körülbelül 6 pont. Miután elkészült a felirat, fessük ki fehérre, és adjunk neki egy mintegy 0,3 mm vastag (Width) fekete, lekerekített sarkú (Corners) és vonalvégződésű (Caps) körvonalat, amit helyezzünk a kitöltés mögé (Behind Fill).

Az Interactive Envelope Toollal húzzuk egy kicsit kifelé az egyik vízszintes és az egyik függőleges középső pontot úgy – miután a Property Baron beállítottuk az *Envelope Double Arc Mode*-ot –, hogy közben lenyomva tartjuk a [Shift] billentyűt. Így a felirat a gomb domborulatához illeszkedik. Majd az Interactive *Drop Shadow Tool*lal adjunk a szövegnek egy közepes, a gomb színéhez illő ragyogást (Presets: Medium Glow).

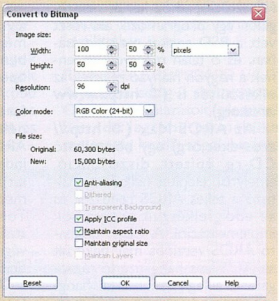
Készítsünk egy újabb, 110x8 pixel méretű, megint csak teljes mértékben lekerekített sarkú téglalapot, amit szintén fessünk ki fehérre, és szüntessük meg a körvonalát. Jelöljük hozzá a [Shift]-et használva a felül lévő bitmapet, és a [C], majd a [T] megnyomásával (azaz *Arrange → Align and Distribute → Align Center Vertically* és *Arrange → Align and Distribute → Align Top*) igazítsuk annak tetejéhez. Szüntessük meg a bitmap kijelölését, és a téglalapot vigyük 2-3 pixellel lejjebb, majd az *Effects → Add Perspective* eszközzel húzzuk kicsit széjjel az alját úgy, hogy közben nyomva tartjuk a [Shift]-et és a [Ctrl]-t.



A téglalap – még ha nem is látszik immáron annak – köré rajzoljunk egy 140x20 pixel méretű keretet, aminek ne legyen se körvonala, se kitöltése (bal és jobb kattintás a palettán az X-re). Jelöljük ki mindkettőt (a keretet és az imént összevissza torzított téglalapot), és alakítsuk őket átlátszó hátterű bitmappé a *Bitmaps → Convert to Bitmap*pel, majd a bitmapet mossuk el a *Bitmaps → Blur → Gaussian Blur* utasítással 20 pixelnyi sugarat megadva.



Tulajdonképpen készen is vagyunk, nincs más dolgunk, mint először elmenteni saját, azaz CorelDraw formátumba (*File → Save* vagy [Ctrl S]), majd – lehetőség szerint a honlapon is használt háttérrel ellátva – exportálni (*File → Export* vagy [Ctrl E]) a kijelölt gombot (Selected Only bekapcsolva).



Miután elmentettük a gombot, érdemes egy kicsit eljátszogatni néhány beállítással. Ebben a példában egy egyszerű színátmenetet használtam „üvegszínezéknek", de nagyon szép és látványos eredményt kaphatunk különböző minták – bitmapkitöltések, textúrák vagy akár Postscript-minták – használatával, amelyekhez ajánlatos ennek az elemnek az átlátszóságát is módosítani.

Szoftver Hardver Linux Alternatíva

Másvilág

A Genesi és a MorphOS berkeiből érkező hírek a legkevésbé sem nevezhetők megnyugtatónak az utóbbi hetekben. A ➲ www.morph-os.net oldalon a korábban megszokott hírek és leírások helyett november közepe óta David Gerber üzenete látható, amelyben közli, hogy melyik fejlesztőnek mennyivel tartozik a Genesi.

Nagy Lajos, Sponga Tamás

A négy nevezett programozónak közel 70 000 euró hiányzik a számlájáról, amelyet a Genesi 2003 júliusa óta szüneteltetett kifizetéseiből hoztak össze. A szárnyra kapott, és eddig meg nem erősített információk szerint a kifizetésig a fejlesztők úgy gondolják, hogy a Pegasos alaplapok mellé adott MorphOS verziókat a gyártó cég illegálisan terjeszti, hiszen nem az övé, mert nem fizette ki. Sajnos a hivatalos állásfoglalás és cáfolat nélkül eluralkodott a fejlesztők között a pánik, sokan közölték, hogy addig nem folytatják a MorphOS-re készülő programjaik fejlesztését, amíg a helyzet nem rendeződik.

AMIGA, MORPHOS

Szerencsére sok külsős fejlesztő továbbra is ontja a portokat a PowerPC-alapú Pegasos gépek MorphOS-es platformjára.

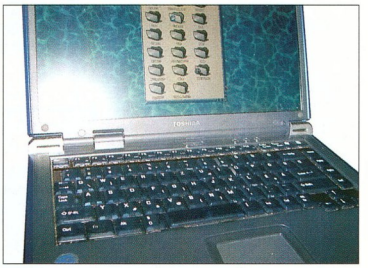
Az UAE Amiga-emulátor legfrissebb verziója már az AGA chipkészletet is emulálja, és az új PowerSDL libraryre épülve képes szinte az összes régi játékot 50 kép/másodperc sebességgel megjeleníteni akadozásmentes hanggal. A tesztelt SpeedBall2 igen jó benyomást tett a játékosokra, főleg hogy a beépített joypadtámogatással az USB-s eszközöket is lehet használni a játékokban.

Három érdekes játékot próbálhatunk ki e havi mellékletünkön, a Net Bubble egy hálózatban játszható golyós puzzle, a TecnoballZ a szokásos falbontó, míg a Beast of Rage egy régi DOS-os játék SDL-átirata.

CD/DVD-ÍRÁS ÉS MIDI Emulált és újraírt AmigaOS klónok számára is használható formában jelent meg az új Frying Pan CD/DVD-író program. Shareware, amivel regisztráció nélkül nem lehet lemezre írni, de ISO image-et enged készíteni. A felülete MUI-s, a használata rendkívül egyszerű, leginkább a Macintoshokon népszerű Toasthoz hasonlít. A regisztráció díja 15 euró, és ezért egy még fejlesztés alatt álló, de használható CD/DVD-író programot kapunk (➲ **www.tbs-software.com/fp/welcome.phtml**).

A MIDI-vel foglalkozó amigások bizonyosan ismerik a több mint másfél évtizede fejlesztés alatt álló Bars and Pipes szerkesztőprogramot. A szabad forráskódúvá tett programot Alfred J. Faust vette gondozásába, aki legfontosabb feladatának az új platformokon való működés biztosítását tekinti. Az új verzióban megjelent a lokalizáció, a CAMD library használata és a szabadon definiálható képernyőmód (➲ **www.alfred-j-faust.de/bp/MAIN.html**).

AROS-MAX LIVE CD Az AROS nyílt forráskódú asztali operációs rendszer, amely az AmigaOS 3.1 teljes újraírásából született. Ma már az összes élő architektúrán futtatható – az Apple gépektől kezdve a Sun munkaállomásokig. Működésében nem egy hagyományos Amiga emulátort valósít meg, hanem egy olyan operációs rendszert, amelynek függvényhívásai, rendszerkönyvtárai és grafikus rendszere teljesen kompatibilis a klasszikus AmigaOS-szel. Ez azt jelenti, hogy binárisokat nem tud futtatni, de ha a forrást újrafordítjuk az AROS SDK-val, minimális módosításokkal a program portolható. A fejlesztés egyik eredménye, hogy a MorphOS-fejlesztők által készített programrészek az AROS forrásfába is bekerülnek, és ugyanez érvényes a másik irányba is. Az AROS-nak még nincs saját IP stackje, ezért netezéshez még nem használható, bár – nem hivatalos információk szerint – a fejlesztőcsapathoz került nemrégiben egy programozó, aki részt vett a BSD socket megalkotásában, és ő talán meggyorsítja ennek a nagyon hiányzó résznek az elkészültét is (➲ **http://www.aros.org**).



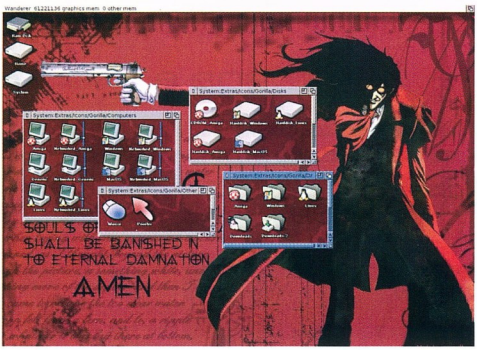
» Egy Toshiba notebookból Amigát faragtunk

Az AROS-Max (➲ **http://aros-exec.org**) egy bootolható CD-re épített disztribúció, amelyről telepítés nélkül használható a teljes AROS rendszer és az eddig elkészült programok implementációi. A CD-n található AROS verzióba már bekerült az AC'97-es hangvezérlő támogatása, a legfrissebb AHI hangrendszeren keresztül. Az új meghajtóprogramok között megtalálható az Nvidia kártyák általános, 2D-gyorsított verziója és a javított PCI-buszrendszer-kezelés. A CD elvileg bármilyen i386-nál újabb processzorral szerelt PC-n elindul, ha a grafikus kártya támogatja a VESA módokat. 32 Mbyte memóriát igényel, floppymeghajtó és merevlemez nem kell a gépbe. A teszthez használt Pentium III-as gépen a bootolási idő 2 másodperc volt a kernel betöltődése után, a kattintás és a programok betöltődése között még ennyi idő sem telt el. Rendkívül gyors, de a megjelenésén még csiszolni kell. Összességében az AROS egy kész asztali operációs rendszer.

A CD-n rengeteg AROS-ra fordított program található, bár néhányat csak egy installált AROS-on lehet futtatni, CD-ről indítva ugyanis a rendszer nem látja a gépben lévő merevlemez(ek) tartalmát. A telepítést a Tools könyvtárban található InstallAROS programmal lehet elvégezni, ami létrehozza a célpartíciót, és telepíti a csomagokat.

A fejlesztők egy teljes Geek-Gadgets-szerű rendszert is találnak a CD-n a fejlesztéshez, portoláshoz szükséges eszközökkel, valamint egy GCC 3.3.1-et. A szoftveres OpenGL-t támogató MESA csomag és a híres SDL könyvtár is a játékportolók rendelkezésére áll. A Java környezetet a JAmiga rendszer 0.0.3-as verziója biztosítja.

Négy emulátor is helyet kapott a lemezen, az UAE (Amiga), a Bochs és a DOSBox (PC), valamint a MAME (konzolok). Mindegyikhez ajánlott a telepített



» AROS: egy csipetnyi Amiga – PC-n

rendszer, hiszen a ROM-ok és lemezfile-ok nem kaphattak helyet a CD-s kiadásban.

A két legismertebb file-kezelő program, a FileMaster és a DirectoryOpus is fut AROS-on – ezek megkönnyíthetik a CD-n való navigációt. Közel 30 játékot is kapunk(AmiChes, Doom, Quake stb.), ezekhez telepített rendszer kell, ahogy a ScummVM-hez is, amelyhez a program könyvtárában megtalálható a Beneath The Steel Sky CD-s változata. Az AROS-t a PC-s világban megszokott [Ctrl Alt Del] billentyűkombinációval lehet újraindítani.

OS/2, ECOMSTATION

Alkalmazások és újdonságok szempontjából is termékeny volt 2004 második fele. Őszsel több bejelentés szerzett kellemes meglepetést az eComStation és az OS/2 felhasználói körében – például az OpenOffice.org 1.1.3 beta1 és a Golden Code Java 1.4.1_07 megjelenése, illetve az, hogy a Convenience Pak FixPak 5-öt bétatesztelik az IBM-nél.

THUNDERBIRD 0.9 Az új mail- és newskliensbe több fontos újdonság is bekerült, például a Message Grouping (a bejövő leveleket többféle szempont szerint lehet csoportokba rendezni – dátum, feladó, prioritás), a Saved Search (elkülönített foldekrekbe gyűjtögethetők a levelek valamilyen tulajdonságuk alapján), teljesen új a gyorskeresés, ami kapott egy „törlés" gombot is, továbbfejlesztették az offline használatot, a beérkező levelek csatolt file-jai rögtön láthatók a levéllistában is stb.

REVERSIBLE-CLIPBOARD V4.01 A japánok eddig is aktívak voltak OS/2-es alkalmazások fejlesztésében, de legtöbb terméküket mostanság kezdik angolul is kiadni. A Reversible-Clipboard az operációs rendszer vágólapjának tudását bővíti. A legfontosabb, hogy tetszőleges számú clipboard lehet két csoportra bontva: szöveges és bitmap. Az OS/2 saját vágólapját nem bántja, csupán a sorban kimásolt anyagokat őrzi meg egy historyban, ahonnan később bármik vissza lehet nyerni. Az elmentett historyt két részre bontja: aktuális üzem és az újraindított operációs rendszer. Hogy ne terheljük le a gépet, megadhatunk limitet a szövegekhez és a képekhez is.

Emellett sok egyéb beállítási lehetősége van (ablakok kinézete, fontok, gyorsbillentyűk, egérkattintásra feljövő menü, a hálózati vágólapkezelés stb.), A program ingyenes.

RINGMAIL 1.53 Szintén japán fejlesztő munkája a levelezőkliens kiegészítéseként használható RingMail, amely egy POP3-ellenőrző. Az alapbeállításokat az első indításkor megnyiló *Settings* ablakban kell elvégezni fülek segítségével. A *Connection* fülön kell megadni azokat a címeket, ahol rendszeresen kell nézni a leveleket, a *Schedule* fülön pedig azt, hogy milyen időközönként nézze meg a levelezőszervert a program. A *Notice* fülön az új levél jelzése állítható be (hang, kiírandó szöveg, üzenetbox, WPS objektum megnyitása). A RingMail működés közben egy ablakfejlécnyi csík a desktopon, aminek sok-sok jellemzője állítható: szélesség, színek, fontok, mikor induljon, hol helyezkedjen el, mindig felülre kerüljön-e stb.

A program haszna az, hogy különböző műveleteket lehet vele elvégezni a bejövő leveleken: például vírusellenőrzést, spamdetektálást (törlés, áthelyezés REXX szkripttel) és APOP titkosítást. Ingyenes.

SECURITY/2 ALPHA 0.2.5 Az OS/2-ből teljesen hiányzik a többfelhasználós mód. A Security/2-vel (➲ http://os2.kiev.ua/en/sses.php) azonban többfelhasználós (multiuser) rendszert alakíthatunk ki az eComStationön vagy az OS/2-n.

A Security/2 az operációs rendszerbe beépített OS/2 SES (Security Enabling Services) alrendszerre épül. Minden művelet vagy API-hívás előtt meghív egy előre regisztrált és titkosított részt, amiben bármit végre lehet hajtatni, például vírusellenőrzést, mielőtt egy programot lefuttatunk.

Létrehozhatunk új felhasználókat (ha van hozzá jogunk) különböző jogosultságokkal. Persze itt is van superuser (root). A Security/2 láthatatlanul működik, és gyakorlatilag ugyanolyan többfelhasználós módot biztosít OS/2-n, mint például a Linux. Az alkalmazást beépítik az eComStation következő, 2.0-s verziójába. Ingyenes.

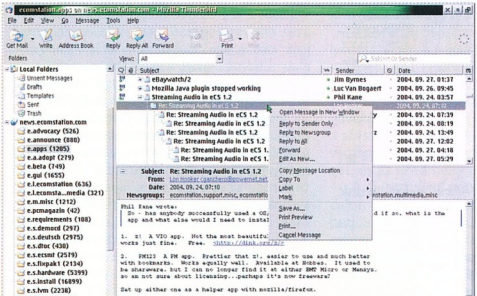
UNIMIXPM A hangchipekhez a natív meghajtójuk mellett használható az UNIAUD driver is, ami a linuxos ALSA OS/2-es megfelelője. Ennek 1.1.1-es vagy újabb verzióihoz használható az UniMixPM hangkeverő-program. A csomagban megtalálható az UNIAUD.dll is, egy javítás a meghajtóhoz. Ingyenes.

KEBABSI A OS/2 és az eComStation támogatja a grafikus felület átalakítását – témákkal vagy részenként (ablakgombok, fejlécek, ikonok, hátterek, hangok stb.). Az eComStationbe már be is építették az eStyler Lite-ot, az Icon Themest és Windows Themest.

Az utóbbi hónapokban egyre többen készítenek különböző grafikus kiegészítéseket, témákat, háttereket az eComStationhöz. Erről tanúskodnak a levelezőlisták (➲ http://groups.yahoo.com/group/eComStation/) és új site-ok is (➲ például www.kebabsi.de/os2/). PCM

Frissítések

- *RAR 3.41:* a RAR 3.40 javított verziója, mert arról kiderült, hogy rosszabbul tömörített, mint a 3.30-as.
- *WarpVision GUI 2004:* az ismert médialejátszó újabb buildje.
- *Kon 2.03:* a nagyon jó programozói editor frissítése (➲ www.koneditor.com).
- *OS2LDR patch:* Daniela Engert frissítette az OS/2 memóriaproblémáját orvosoló javítást.
- *DVDDAO 0.0.9:* a DVD+/-R, DVD+/-RW, DVD-RAM írásához használható program új verziója.
- *UpdCD 2.47:* az OS/2 Warp 3, Warp 4, MCP, MCP2, eComStation telepítő CD-k frissítésére fejlesztett segédprogram új verziója (➲ http://xenia.sote.hu/~kadzsol/rexx/sajat/updcd.htm).
- *ConfigApps 1.1.1:* a hálózati alkalmazások (levelező, böngésző, FTP- és IRC-kliens) közös beállításához fejlesztett segédprogram új verziója.



» Mára a versenytársak szintjére emelkedett a Thunderbird levelező- és newskliens

Megduplázott sávszélesség

» A net és a pénz

Nem is olyan rég szenzációs hír terjedt el az ADSL-es netezők legnagyobb örömére: megduplázzák a Matáv területén elérhető kapcsolat sebességét. Utánajártunk, mit takar ez pontosan, és vajon tényleg jól járnak-e ezzel az internetezők.

Dudás Zoltán (dudi@ipma.hu)

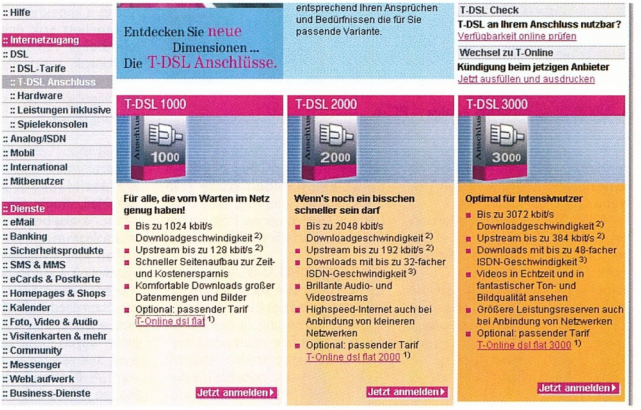
Mielőtt bárkiben kétség merülne fel, azonnal válaszolnék is a kérdésre: igen, vannak, akik jól járnak, és senki sem jár rosszul. De hogyan is gondolkodnak a hazai szolgáltatók? Jól példázza az ADSL-szolgáltatók akciója, amely lapunk megjelenésével egy időben ér véget. Ha valaki december 20-ig fizetett elő ADSL-s kapcsolatra, két fő lehetőség közül választhatott: vagy idén ingyen netezik, és január 1-től kicsit magasabb díjat fog fizetni, vagy már most befizet havi néhány ezer forintot, és ezt az összeget fizeti a jövő évben is. Akik hosszú távra terveztek, minden bizonnyal az utóbbit választották, hiszen az idén befizetendő pluszköltség alacsonyabb, mint a 0 forintos akció lejárta után fizetendő havidíj éves többletköltsége. Ám ha valaki átmenetileg pénzszűkében volt, annak jobban megérte a pár hónapos ingyen netezés – és egyes felmérések alapján ők voltak többen... Azaz a szolgáltató dörzsölheti a kezét.

Mielőtt bárki azzal vádolná a hazai ISP-ket, hogy mohók, kicsit értsük meg az ő helyzetüket is. Legtöbbjüknek bérelni kell azt a vonalat, amin szolgáltatnak, és csak akkor tudják csökkenteni az áraikat, ha a vonal tulajdonosa is csökkenti a bérleti díjat. És hiába vannak monopóliumellenes törvények, az a cég, amely egy területen egyeduralkodó, annyiért adja bérbe a hálózatát, vagy annyiért szolgáltat, amenyiért neki jól esik, hiszen nincs versenytársa.

A Matáv meghirdette, hogy megduplázta az ADSL-vonalak sávszélességét változatlan áron. Az átállást november 15-től kezdték meg, és folyamatosan vezetik be az ország ADSL-lel lefedett területein. A megduplázás nem igazán megfelelő szó, ugyanis a legalacsonyabb sávszélességű elérés (384/64 kbit/s) csupán 1/3-ával növekszik, és a feltöltési sebességről nem tesznek említést (bár valószínű, hogy az is ugyanígy fog változni). Ez azt eredményezi, hogy aki megtehetői, hogy havi 7–13 ezer forintot kiadjon az internetelérésre, valóban örülhet. Ám akiknek sok a havidíj, továbbra sem járt jól.

»info

- Brit üzleti internetelérések összehasonlítása: **www.evaluateit.co.uk/small_business/broadband_isps.html**
- Egy német internetszolgáltató korlátlan DSL-csomagjai: **http://service.t-online.de/c/22/62/14/2262146.html**



» Németországban 1 Mbit/s-nál kezdődik az internetelérés

Mi a helyzet Európában? A közismerten drága briteknél egy 512 kbit/s-os netelérés korlátozás nélkül átlagosan havi bruttó 25 font, ami megközelítőleg 10 ezer forint. Németországban 12 500 forintnak megfelelő euróért 3 Mbit/s-os kapcsolatot kapunk, ám ha megelégszünk 1 Mbit/s-mal, csupán 30 euró, azaz 7500 forint a havidíj. Gyakorlatilag az összes nyugat-európai országban ilyen árakkal találkozhatunk, sőt ennél alacsonyabbakkal is. Persze lehet, hogy ezek az árak még mindig magasak egy magyar háztartásnak, ám azt is vegyük figyelembe, hogy az említett országokban jóval nagyobb fizetésből kell gazdálkodniuk az embereknek.

» Vevőcsalogató akciók – melyikkel járunk jobban?

Mi következik ebből? Például következhetne az, hogy ha a hazai szolgáltatók nem a sávszélességet dupláznák meg, hanem az árakat feleznék, valószínűleg jóval több előfizetővel dicsekedhetnének (van is olyan cég, például a TvNetWork, amelyik valami hasonlóval kísérletezik). Magyarországon azonban szükségtelennek tűnik egy ilyen üzleti fogás, hiszen amúgy is látványosan növekszik a szélessávú internetelérés aránya, azaz erre van igazán igény. Másrészt a magyar piac jóval kisebb, mint akár az angol, akár a német, azaz a szolgáltatóknak figyelembe kell venniük azt is, hogy beruházásaik esetleg sokkal lassabban térülnek meg.

Végigkérdeztem ismerőseimet, kollégáimat: mekkora az az összeg, amiért már előfizetne otthon internetre. Mini közvélemény-kutatásomból kiderült: 1500 forintért még az is előfizetne, akinek nincs rá szüksége, sőt számítógépe sincs :). Persze magyarázat is volt: ha ilyen olcsón juthatna a nethez, az ösztönözné arra, hogy beruházzon egy számára teljesen új világot jelentő eszközbe, és persze arra is, hogy megismerkedjen vele.

Az új akció ismét ráirányította a figyelmet a hazai IT-szektor egy neuralgikus pontjára. Mi, felhasználók pedig reménykedhetünk: hátha egyszer tényleg olcsó lesz a világháló.

SPF és Sender ID

» Harc a spammel

A spam mindenkinek okozott már gondot, akinek van elektronikus levélcíme. Naponta robotok ezrei járkálnak az interneten HTML file-okba ágyazott e-mail címekre vadászva, hogy gyarapítsák az adatbázisukban szereplő több százezer címet.

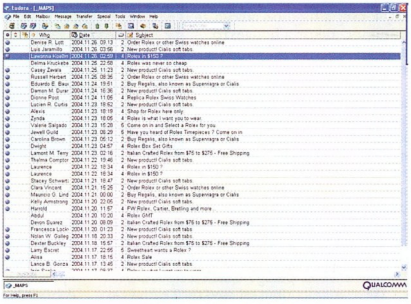
Csontos Gyula

A spammerek a begyűjtött címekre küldik el a kéretlen reklámleveleket, és ami még ennél is rosszabb, hamisított címekről rosszindulatú leveleket is kaphatunk. Akár önmagunktól is!

A rendszergazdák sokféleképpen próbálják felvenni a harcot a kéretlen levelek küldőivel (lásd keretes írásunkat), de egyelőre vesztésre állnak. A spammerek nem a saját gépeiket használják a levelek elküldésére, hanem különböző biztonsági hiányosságokkal rendelkező számítógépeket fertőznek meg, melyek szélessávú interneten lógnak. Ezért az otthon „csak" játékra használt gépünket is ugyanúgy kell védeni, mintha komoly munkát végeznénk rajta.

SPF Egyre népszerűbb a védekezés egyik kifinomult változata, az SPF (Sender Policy Framework) e-mailhamisítás-ellenes szabvány, ami a DNS-alapú küldőazonosításra épül. Használatával megakadályozhatjuk, hogy a From mezőbe (ez az SMTP boríték visszatérési címe, nem pedig a levélfejléc From mezője) tetszőleges címet írhasson a feladó. Ez azért fontos, mert legtöbbször hamisított címekről érkeznek a spamek. Az SPF használatához két feltételnek kell teljesülnie: a DNS-gazdáknak elérhetővé kell tenni az SPF-bejegyzéseket, a másik oldalon pedig az SPF feldolgozására alkalmas MTA-t kell telepíteni/használni.

Az SPF-et használó domainek nyilvántartják azokat a számítógépeket, amelyek az adott domain nevében levelet küldhetnek. Ha az ellenőrzés során a küldő gép kívülállónak bizonyul, akkor a levél valószínűleg hamisított, így eldobásra kerül. A módszer egyszerű: az SPF-et használó MTA megkapja a MAIL FROM parancsot, meghívja az SPF-könyvtárat, és a szükséges adatokat átadja számára (IP-cím, HELO gépnév és a küldő címe). Ezután az SPF elvégez néhány DNS-vizsgálatot, majd visszaadja az eredményt, ami lehet unknown, pass vagy fail.



» Ez csak az egyszerűbben szűrhető spam: kétheti „termés" Rolex- és gyógyszerügyben

Az SPF elsősorban a hamisítás megakadályozásában jeleskedik, és hatékonyan alkalmazható az RHSBL és DNSBL listákkal karöltve. A másik nagy előnye a hagyományos MTA-k használatával szemben, hogy segítségével jelentősen csökken a levélforgalom, ami a sávszélesség jobb kihasználását teszi lehetővé. Beállítása nem okoz különösebb nehézséget, és az eredmény mindenkinek kedvező.

A ➲ **http://spf.pobox.com/wizard.html** oldalon található varázsló segítségével elkészíthetjük a DNS bejegyzésünkhöz szükséges kiegészítő információkat.

Az MTA-t is fel kell ruházni SPF-képességekkel. A fejlesztők el is készítették a legfontosabb kiszolgálókhoz (Sendmail, Postfix, Exim, Qmail) a megfelelő modulokat, melyek szintén elérhetők a fejlesztők weboldalán. A legtöbb beépülő modul használja a Mail::SPF::Query Perl modult, ami beszerezhető a CPAN archívumból.

MICROSOFT SENDER ID A Sender ID az SPF kiegészítése a feladóazonosítóval. Használatakor a címzettek pontos információkat kapnak arról, hogy honnan érkezett a küldemény.

A Microsoft által fejlesztett Sender ID máris nagy port kavart az érintettek körében. A Sendmail már támogatja, az Apache Software Foundation, a Debian Project és még sokan mások viszont ellenzik a licencszerződés tartalmát. Véleményük szerint ezekkel a megkötésekkel nem lehet a Sender ID-t szabadszoftveres megoldásokkal megvalósítani. Nem kecsegtet jó kilátásokkal, ha az egész világ egy olyan protokollt használ, ami egy cég tulajdonában van... Mindenesetre a SPF már önmagában is egy nagyon jó és kifinomult megoldás mindazok számára, akik nem akarnak mindenféle licencproblémába ütközni. PCM

Fogalomtár

Spam: kéretlen elektronikus reklámlevél, amely legtöbbször valamilyen terméket, szolgáltatást ajánl. Mostanában a Rolex-másolatok és a Viagra reklámozása a sláger.

SMTP (Simple Mail Transfer Protokol): egyszerű leváltóbbító protokoll. Ennek segítségével tudjuk az elektronikus leveleinket célba juttatni. Ez a szerver és szerver közti protokoll meglehetősen régi, ennek hátulütői egyre jobban érezhetők.

MTA (Mail/Message Transfer Agent): kezeli a bejövő és kimenő e-maileket. A legtöbb ilyen program támogatja az álneveket és a továbbítási opciókat. Az MTA-k nélkül nem lenne elektronikus levelezés.

CPAN (Comprehensive Perl Archive Network): a Perl nyelvhez készült gazdag modulgyűjtemény. Itt biztosan találunk olyan modult, amit fel tudunk használni a saját projektünkben.

Levelezzünk okosan!

Néhány módszer, amivel a levelezésünk elfogadható keretek közé szorítható.

- *DNSBL (DNS-feketelisták):* nagyon nehéz feladat egy ilyen listát karbantartani, mivel az IPv4 címtér közel 4,2 milliárd címet tartalmaz. Belátható, hogy ez a küzdelem így reménytelen.
- *RHSBL:* nem IP-címeket, hanem domainneveket használunk az azonosításhoz. Ez a módszer szintén nem tökéletes, mivel a spammerek nem egy bizonyos domaint használnak, hanem fertőzött, feltört számítógépeket, amik a legkülönfélébb tartományokba eshetnek.
- *Címellenőrzés:* ellenőrizhetjük a feladó e-mail címét, ha a fogadás előtt küldünk a feladó címére egy levelet. Ha a próbálkozás kudarcba fullad, tudhatjuk, hogy hamis címről érkezett a küldemény.
- *Aláírás-alapú azonosítás:* a GP/GPG és S/MIME kulcsokkal azonosított levelek nagy valószínűséggel eredetik, de feldolgozásuk elég erőforrás-igényes.

»infó

- ➲ Az SPF honlapja: **http://spf.pobox.com**
- ➲ A DNS-rekord kiegészítését megkönnyítő varázsló: **http://spf.pobox.com/wizard.html**
- ➲ A Microsoft Sender ID: **www.microsoft.com/mscorp/twc/privacy/spam/senderid/default.mspx**

Dinamikus weboldalak IV.

» Kommunikáció a felhasználóval

Elérkeztünk a cikksorozat negyedik részéhez. Sok mindent megtanultunk eddig, de valami még mindig hiányzik. Nem tudunk kommunikálni a felhasználóval. De ez sem okoz majd különösebb nehézséget azoknak, akik elolvassák az e havi tananyagot.

Lippai Zoltán (zoli@nightwish.hu)

A neten barangolva bizonyára mindenki töltött már ki űrlapokat, ha máskor nem, hát akkor, amikor valamelyik oldalon regisztrálta magát. Hogy is néz ki egy ilyen űrlap? Először is <form> taggel kezdjük, és a </form> taggel is zárjuk le. Ezek közé kell helyeznünk a beviteli mezőket. Többféle ilyen mező van: text (szöveges), password (jelszó), image (kép), file stb.

Nézzük meg kicsit részletesebben a form tag használatát. Mint mondtam, űrlapunkat ezzel kell kezdeni. Azonban célszerű néhány paramétert is megadnunk neki, sőt az elsőt, az úgynevezett action bővítést egyenesen kötelező. Azt határozzuk meg ennél az attribútumnál, hogy melyik file fogja feldolgozni az űrlap adatait. Vagyis ha van egy bejelentkező űrlapunk, aminek az adatait majd a login.php file fogja feldolgozni, akkor a kezdő tagnek így kell kinéznie:

```
<form action="login.php">
```

Ez a mód azt feltételezi, hogy a login.php ugyanabban a könyvtárban van, mint az aktuális file. Megadhatunk azonban URL-t is, például így:

```
<form action="http://test.hu/login.php">
```

Menjünk tovább a következő mezőre, az id-re. Ezt nem kötelező megadni, ezzel azonosítjuk a formot, azaz nevet adhatunk neki. Folytatva az előző példát így bővíthetjük a taget:

```
<form id="login" action="login.php">
```

A következő attribútum a method. Ennek kétféle értéke lehet: GET és POST. A GET azt jelenti, hogy a felhasználó által megadott adatokat a böngésző az URL-ben fogja átadni. Vagyis ha az űrlapunkban egy jelszót kérünk, és a methodot GET-re állítjuk, akkor az űrlap elküldése megfelel a login.php?felhasznalo=nev&jelszo=test URL lehívásának.

Ha a methodot POST-ra állítjuk, kicsit más a helyzet: ekkor a böngésző az oldal lekérésekor a fejlécben adja át az adatokat. Ennek a módnak több előnye is van a GET-tel szemben. Annál ugyanis például nem lehet file-t feltölteni. Ha pedig mi is szeretnék paramétereket használni az URL-ben, a böngésző ezeket a GET használata esetén kitörli, és csak az űrlap adatait hagyja benne. Ebből következik, hogy az esetek nagy részében a POST módot fogjuk használni. Bővítsük ennek megfelelően a taget:

```
<form id="login" action="login.php" method="POST">
```

Egy megjegyzés: ha nem adjuk meg a method attribútumot, akkor a böngésző automatikusan a GET módot használja.

Ezek után vegyük sorra az űrlapot felépítő elemeket! Itt sokféle típussal találkozunk, de szinte mindegyik az input taget használja, és csak a típust kell módosítani. Mindegyik típusra igaz, hogy az input tag name attribútumánál a mezőt azonosító nevet adhatjuk meg. Nagyon fontos, hogy ezek a nevek egyediek legyenek. Most pedig nézzük a típusokat.

Text: ezzel a típussal egyszerű szöveget adhatunk meg. Nem alkalmas sortörések kezelésére, ezért csak akkor célszerű használni, ha rövid szöveget várunk a felhasználótól (név, cím, telefonszám stb.).

Használata:

```
<input type="text" name="szoveg">
```

Használata elég egyértelmű, ahol elhelyezzük, ott megjelenik egy szöveges doboz.

Password: a csupán abban különbözik a text típustól, hogy az a szöveg, amit a felhasználó ebbe a dobozba ír, nem fog látszani, a karakterek helyén csillagok vagy pöttyök jelennek meg a képernyőn. Leggyakoribb felhasználási területe a jelszó bekérése.

Használata:

```
<input type="password" name="jelszo">
```

Checkbox: ez egy olyan mező, amit be lehet jelölni (pipálni). A szokásos type és name mellett itt meg kell adnunk egy value attribútumot is. Amikor a PHP program lekérdezi ennek a mezőnek az értékét, akkor ezt a value attribútumban megadott szöveget fogja megkapni.

Használata:

```
<input type="checkbox" name="kocka" value="bepipalta">
```

Radio: ezt a típust rádiógombnak is szokás nevezni. A lényege, hogy több lehetőséget helyezünk egy csoportba, és a felhasználó ezek közül csak egyet választhat. Ennek a típusnak is van name és value attribútuma. A böngészővel úgy tudathatjuk, hogy bizonyos radio típusú gombok egy csoportba tartoznak, hogy azonos nevet adunk nekik.

Használata:

```
<input type="radio" name="radiok" value="1">
<input type="radio" name="radiok" value="2">
```

Submit: ez a legfontosabb típus, ugyanis ezzel tudjuk elküldeni az űrlapot feldolgozásra. Szintén rendelkezik name és value attribútummal. A tag egy gombot fog generálni ott, ahol elhelyezzük, a gomb felirata pedig az lesz, amit megadunk a value attribútumban.

Használata:

```
<input type="submit" name="submit" value="Elküld">
```

Miután áttekintettük az input tag típusait, már csak egy tag maradt hátra: a textarea, amely hasonló célokat szolgált, mint az input tag text típusa. Ezzel azonban olyan szövegdobozhoz jutunk, amelybe már használhatunk sortöréseket, sőt a szöveg görgethető is. Használata nagyon egyszerű:

```
<textarea name="szoveg"></textarea>
```

» Egy PHP-alapú fórum

AZ ŰRLAPOK A PHP SZEMSZÖGÉBŐL

Most pedig térjünk rá a lényegi részre! Tudunk már űrlapokat írni, de fel is kellene dolgozni az abban megadott adatokat.

»infó

A cikkíró referenciái:

- **http://forum.nightwish.hu**
- **www.tarskereso.ro**
- Példafile-ok a DVD-n: DVD\php

Tegyük fel, hogy van egy egyszerű űrlapunk, amivel a felhasználókat szeretnénk beléptetni. Nézzen ki mondjuk így:

```
<form id="login" action="login.php" method="POST">
Név: <input type="text" name="username"><br>
Jelszó: <input type="password" name="jelszo"><br>
<input type="submit" name="submit" value="Elküld">
</form>
```

Ezt illesszük be egy érvényes HTML file-ba, majd a file-t mentsük el a saját szerverünkre. Ezután a login.php file-on fogunk dolgozni, amit ugyanabba a könyvtárba kell elmentenünk, ahová a fenti HTML file-t mentettük.

Hogyan érjük el az űrlapban megadott adatokat? A dolog egyszerűbb, mint hinnénk. Van a PHP-ban két előre definiált változó, a $_GET és a $_POST. Mindkettő tömb. Értelemszerűen az elsőt akkor kell használni, ha GET-tel elküldött adatokat várunk, utóbbit pedig a POST-tal elküldötteknél. Az alábbiakban csak a POST-tal foglalkozunk, azonban a leírtak érvényesek a GET-re is, csupán a változót kell átírni $_GET-re, a formban pedig method="post"-ot kell használni.

A formban volt egy text típusú username nevű mezőnk. Ennek az értékét itt találjuk:

$_POST["username"]

Ezt például egyszerűen kiírathatjuk a képernyőre így:

```
echo $_POST["username"];
```

Persze ennek nem sok értelme lenne. Sokkal hasznosabb, ha összehasonlítjuk valamivel. Például ellenőrizhetjük, hogy az admin nevű felhasználó akar-e belépni:

```
if ($_POST["username"]=="admin")
echo "Ő az";
```

A password mezőt is ugyanígy érjük el:

$_POST["password"]

Most nézzük meg, hogyan ellenőrizhetjük az admin nevű felhasználót, akinek a jelszava 12345:

```
If (($_POST["username"]=="admin")&&($_POST["password"]=="12345"))
        echo "Üdvözöllek";
else
        echo "Hozzáférés megtagadva";
```

Ilyen egyszerű – ha egy felhasználónk van. Ha egy olyan portált szeretnénk létrehozni, aminek több felhasználót kell kezelnie, már némileg bonyolultabb a dolog. Használhatnánk erre a switch() utasítást, de ez nehézkes, és a regisztráció csak nagyon bonyolultan oldható meg vele. Egyelőre azonban mégis ezt használjuk a többfelhasználós módhoz, mert nem akarunk regisztrációt:

```
switch ($_POST["username"])
{
  case "admin":
  {
    if ($_POST["password"]=="12345")
      echo "Üdvözöllek admin";
  }
  case "user":
  {
    if ($_POST["password"]=="54321")
      echo "Üdvözöllek felhasználó";
  }
}
```

Talán látszik a példából, hogy miért lenne ez nehézkes módszer egy éles rendszerben.

Most lássuk, hogyan érjük el az űrlap többi elemének értékeit. Ennek illusztrálására összeállítottam egy hosszabb űrlapot, ami terjedelmes volta miatt DVD-nkre került fel az űrlapot feldolgozó PHP programmal együtt. A fontosabb PHP-kódrészletet azonban itt is megadom.

Kezdjük a checkboxokkal. Mint azt fentebb már láttuk, minden checkboxnak kell adnunk egy nevet (name=) és egy értéket (value=). Ezután ha a PHP programból lekérdezzük a$_POST["checkboxneve"]változó értékét (természetesen behelyettesítve a nevet), és ha a checkbox be volt jelölve, akkor megkapjuk annak az értékét. Vagyis ha volt egy checkbox, aminek neve *teszt*, értéke pedig *ok*, és ezt bejelöltük, majd így küldtük el feldolgozásra az űrlapot, akkor a$_POST["teszt"] értéke *ok* lesz.

A következő a radio típus. Ennek felhasználása hasonlít a checkboxéhoz, de a radio-kat általában úgy rendezzük csoportba, hogy csak egyet lehessen választani közülük:

1. radio: <input type="radio" name="radio" value="1">
2. radio: <input type="radio" name="radio" value="2">
3. radio: <input type="radio" name="radio" value="3">

Mivel mindhárom radio neve ugyanaz, ezért az űrlapon majd csak egyet lehet ezek közül kiválasztani. Ha mondjuk az elsőt választjuk, akkor a$_POST["radio"] értéke 1 lesz.

Lépjünk tovább a file-feltöltő mezőre, amely – mint a nevéből is egyértelmű – file-feltöltésre használatos. Az űrlapba az alábbi kódot kell illesztenünk:

```
<input type="file" name="fajl">
```

Ezután a PHP-ben a $_FILES változót kell használnunk. Ennek a következő értékei érhetők el:

$_FILES["fajl"]["name"]– a file eredeti neve a felhasználó gépén;

$_FILES["fajl"]["type"]– a file MIME típusa (ezt az információt nem biztos, hogy átadja a böngésző), például image/gif;

$_FILES["fajl"]["size"]– a file mérete bájtokban;

$_FILES["fajl"]["tmp_name"]– a file ideiglenes pozíciója a szerveren.

A hibakezeléssel most nem ismerkedünk meg, de azért jó tudni, hogy ez is rendelkezésre áll.

Természetesen a *fajl* helyére mindig az űrlapban levő file-feltöltő mező nevét kell beszúrni. Most pedig nézzük a PHP-kódot:

```
if (is_uploaded_file($_FILES["fajl"]["tmp_name"]))
  {
    //Akkor azt az aktuális könyvtárba másoljuk eredeti nevén.
    copy ($_FILES["fajl"]["tmp_name"],$_FILES["fajl"]["name"]);
  }
```

A kód egy feltétellel kezdődik. Az is_uploaded_file() függvénynek egy az egyben a$_FILES["fajl"]["tmp_name"] változót kell megadni, az pedig visszaadja, hogy létezik-e ez a feltöltött file. Mindenképpen érdemes használni ezt a fajta ellenőrzést, mert ezzel egyrészt azt is teszteljük, hogy a felhasználó töltött-e fel file-t, másrészt ad némi védelmet a hackelési kísérletek ellen. Ezután egy új függvényt használunk, a beszédes nevű copy()-t. Ez két paramétert vár, a forrásfile-t és a célfile-t. Forrásfile-nak szintén a file-unk ideiglenes nevét adjuk meg, célfile-nak pedig az eredeti nevét. Mivel ez nem tartalmaz elérési utat, a file-t eredeti nevén másolja abba a könyvtárba, ahol a PHP program fut.

Figyelem! Ha az űrlapban file-feltöltő mezőt is elhelyeztünk, akkor elengedhetetlen, hogy a *<form>* tagbe beillesszük az alábbi paramétert:enctype="multipart/form-data". Ellenkező esetben a PHP nem kapja meg a file tartalmát.

Végül egy típus maradt hátra, az image. A feldolgozás szempontjából nincs jelentősége, inkább dizájnelemként használatos. Az űrlapba az alábbi módon illesztheti be:

```
<input type="image" src="http://www.google.co.hu/images/logo_sm.gif">
```

Az src paraméternek egy helyi vagy távoli képet kell megadnunk. Ha a felhasználó erre a képre kattint, azzal ugyanúgy elküldi az űrlapot feldolgozásra, mintha csak egy submit gombra kattintott volna.

•

A következő részben ismét továbblépünk. És hogy merre? Előzetesen csak annyit: aki még nem tette meg, most már telepítse fel a MySQL-t.

» Interaktív társkereső oldal – PHP segítségével

Draytek

» Halló, itt a Vigor 2900 routercsalád!

VoIP (Voice over IP) funkcióval bővült a Draytek Vigor 2900 routercsalád szolgáltatásainak köre. Az új útválasztón kívülről annyi a változás, hogy a hátlapra két telefoncsatlakozó is került (RJ-11), amelyekre bármilyen analóg telefonkészülék csatlakoztatható. A beállítások között pedig megjelent egy új sor: a VoIP szolgáltatáshoz kapcsolódó konfiguráció.

A router képes napjaink leginkább elterjedt VoIP protokolljának használatára, vagyis bármilyen SIP-alapú rendszerben képes működni. A kompatibilitás végett egy régebbi protokollt is támogat, az MGCP-t, de ez Magyarországon nem terjedt el. Az új funkció segítségével a felhasználó képes lehet pont–pont közötti hívásokat kezdeményezni, vagy regisztrálhat egy SIP proxyszerveren is. A SIP protokoll nagy előnye, hogy használatával URI (Uniform Resource Identifier, melynek legismertebb változata az URL) alapján lehet hívásokat kezdeményezni, így egy egyszerű DynDNS regisztrációval megoldható a kimenő hívások nagyfokú költségcsökkentése.

Ezzel a Vigor 2900 funkcióinak köre kiterjed az internetmegosztásra, a biztonságos kapcsolatra, a vezeték nélküli internetelérésre, a csomagszűrésre, a VPN-re, a QoS-re és a VoIP-ra, ami átfogó megoldást jelenthet egy vállalkozás vagy egy otthoni „power-user" számára. A szolgáltatások egyszerű kezelőfelületen és a gyártó weboldalán található segítséggel gyorsan és könnyen használatba vehetők.

» Vigor 2900: az útválasztó szolgáltatásainak használatához a gyártó segítséget nyújt honlapján

➲ GamaxNet Kft. ☎ 372-7180
➲ www.gamaxnet.hu
➲ www.draytek.com

3Com

» Terabites kapcsolók nagyvállalatoknak

A 3Com Switch 8800 Terabit termékcsaláddal és a hozzá tartozó szolgáltatásokkal egészítette ki a nagyvállalatoknak szánt hálózatikapcsoló-portfólióját. A Switch 8800 platform vállalati szintű alkalmazásarchitektúra létrehozását teszi lehetővé, így a felhasználók könnyebben tudnak vállalati szintű IP-telefon szolgáltatásokat és Session Initiation Protocol (SIP) alapú konvergencia-alkalmazásokat – például a 3Com VCXTM IP telefónia, az IP Messaging és az IP Conferencing modulokat – telepíteni.

A gyártó – a Switch 8800 megoldáscsomaggal egy időben – 10 gigabites modulokkal bővítette nagy teljesítményű Switch 7700 és SuperStack 3 Switch 3780 termékeit.

A Switch 8800 új hálózatmenedzsment-moduljának kibővített szolgáltatáskészlete konvergens hang- és adatkapcsolatok kezelését teszi lehetővé. A duál terhelésmegosztású kapcsolószerkezet rugalmassága megduplázza a switch teljesítményét. A Switch 8800 Terabit hátlapja kiemelkedő portkeresztmetszetet biztosít: a kapcsoló akár huszonnégy darab 10 Gbites és/vagy 288 darab Gbites portot is képes kiszolgálni, ugyanakkor második generációs rendszerekkel és modulokkal is együttműködik, ezáltal megduplázható a teljesítménye.

» A nagy teljesítményű Switch 7700 10 gigabites modulokkal bővült

A Switch 8800-at magas fokú összekapcsolhatóság, hozzáférhetőség és bővíthetőség jellemzi. A terméket az új 10 Gbites modulok teszik még könnyebben hozzáférhetővé a 3Com Switch 7700 számára a vállalati hálózati csomópontokban, illetve a 3Com Switch 3870 számára a peremhálózaton. A hálózati hozzáférést a 3Com legmagasabb szintű biztonságtechnológiája védi. Az IEEE 802.1X és egyéb technológiákat a gyártó új biztonsági kapcsolói, a Switch 6200 és 7200 egészíti ki.

➲ 3Com Magyarország
☎ 430-2430
➲ www.3com.hu

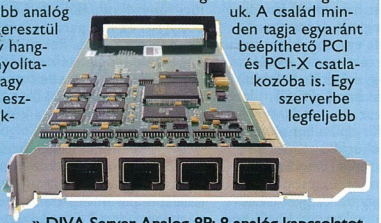
Eicon Networks

» Analóg dívák

Az Eicon Networks bejelentette új DIVA Analog szerverkártyacsaládját. A kártyák minden olyan alkalmazásban kiválóan alkalmazhatók, ahol egy időben több analóg kapcsolaton keresztül kell adat- vagy hangforgalmat bonyolítani, és ehhez nagy teljesítményű eszközre van szükség. Az Eicon DIVA Analog kártyák kiváló teljesítményüket az integrált processzornak és jelfeldolgozó egységnek (DSP) köszönhetik. A kártyák többek között V.90-es adat- és V.34-es faxkapcsolatra alkalmasak, de a V-Analog sorozat kifejezetten VoIP megoldásokhoz nyújt speciális támogatást.

A kártyák legfőbb előnye, hogy CAPI 2-támogatásuknak köszönhetően teljes mértékben cseresztabatosak az Eicon DIVA ISDN szerverkártyáival, így nem jelent problémát, ha valaki a későbbiekben analóg helyett ISDN, esetleg ISDN helyett analóg csatlakozást kíván használni. A szabványos CAPI 2-támogatás nagy segítség a fejlesztők részére is, hiszen a használni kívánt csatlakozástól függetlenül csak egyféle megoldást kell kidolgozniuk. A család minden tagja egyaránt beépíthető PCI és PCI-X csatlakozóba is. Egy szerverbe legfeljebb 8 kártya építhető, melyekkel így 32 kapcsolatot lehet létesíteni.

Az analóg kártyák négy változatban készülnek, 4 és 8 analóg kapcsolat kezelésére all-in-one, valamint voice kivitelben, utóbbi elsősorban IP-alapú telefonos alkalmazásokhoz használható.



» DIVA Server Analog-8P: 8 analóg kapcsolatot kezelő all-in-one szerverkártya

➲ SCI-Modem Telindus Kft.
☎ 465 5033
➲ www.telindus.hu
➲ www.eicon.com

Fujitsu Siemens Computers

» Kézzel írott elektronikus levelek

A Fujitsu Siemens Computers 2 kg-nál könnyebb, modelltől függően CD-írót, DVD-lejátszót vagy DVD-írót tartalmazó érintőképernyős noteszgépet mutatott be. A Lifebook T4010 kijelzőjét elfordítva a noteszgép egyszerűen tábla-PC-vé alakítható, és valódi jegyzettömbként használható. A kézzel írott jegyzeteket a gép ezután ugyanúgy tárolja, mint bármilyen más dokumentumot. Az érintőképernyő rendkívül széles látószöget biztosít – ennek köszönhetően egyszerre többen is akadálytalanul tanulmányozhatják a megjelenített anyagot.

» A Lifebook T4010 két akkumulátorral maximum 8,5 óra kötetlen mobilitást nyújt

Az Intel Centrino mobiltechnológiát támogató T4010 – szintén modelltől függően – 1,6 vagy 1,8 GHz-es Intel Pentium M processzort tartalmaz. Az integrált Bluetooth felületnek, vezeték nélküli LAN-nak, Firewire-nek, USB 2.0-nak, infraportnak, modemnek és memóriakártyaolvasónak köszönhetően a csatlakoztatási és adatátviteli lehetőségei igen változatosak. Az optikai meghajtó helyére második akkumulátor vagy második merevlemez rakható. Két akkumulátorral akár 8,5 órán keresztül használható a noteszgép.

A Lifebook T4010-en a Microsoft Windows XP Tablet PC Edition 2005 operációs rendszere fut. A kézírás-felismerő program egyszerűen szerkeszthető, nyomtatott szöveggé alakítja a kézzel írt szöveget. Projektor csatlakoztatásával a tárgyalók hagyományos papírtábláját (flipchartját) is képes kiváltani a notebook – ilyenkor azonnal elektronikus formában jeleníti meg a kézzel rajzolt ábrát. A képernyő felületére rajzolt vázlatok és kézírásos megjegyzések beszúrhatók a prezentációkba, és e-mailhez csatolva is továbbküldhetők.

» Kétprocesszoros Primergy S2 szerverek

A Fujitsu Siemens Computers bemutatta új, torony kivitelű, illetve rackbe szerelhető Dual Intel Xeon Extended Memory 64T technológiával ellátott Primergy S2 szervereit. A kiszolgálók kimagasló teljesítményt és nagyfokú rugalmasságot biztosítanak a rendszergazdáknak a szerverfarmok kiépítéséhez, ugyanakkor alkalmazásaik értékállóságáról és a szerverfelügyelet egyszerűsítéséről is gondoskodnak. A gyártó az Intel Extended Memory 64 technológiát (EM64T) támogató kétprocesszoros Xeon platformját alkalmazza, amely a 32 és 64 bites alkalmazások futtatását egyaránt támogatja. Az innovatív, úgynevezett cool-safe hűtési technológia pedig még a legsűrűbb rackekben is képes növelni a rendszerek hasznos élettartamát. Az új szerverek emellett egy sor olyan felügyeleti eszközt kínálnak, melyek megkönnyítik a rendszergazdák munkáját.

» A Primergy TX300 S2 kiszolgáló az Intel Extended Memory 64 technológiát támogató, kétprocesszoros Xeon platformra épül

Az új, torony kivitelű (TX200 S2/TX300 S2) és rackbe építhető (RX200 S2/RX300 S2) Primergy modellek a nagy teljesítmény és a megbízhatóság ötvözetét kereső kis- és középvállalatok igényeihez igazodnak.

A 64 bites technológia fokozódó térhódítása az új IT-rendszerek beszerzésekor szükségessé teszi a további bővítési lehetőségek mérlegelését. A Primergy S2 szerverek rendszergazdái szabadon dönthetik el, mikor és hogyan kívánják kihasználni a 64 bit nyújtotta előnyöket. Mind a négy modell támogatja az Intel legújabb, 64 bitre felkészített Xeon EM64T technológiáját, így a 32 bites és a 64 bites alkalmazásokat is problémamentesen futtatja. Segítségükkel a vállalat saját tempójában, maximális beruházásvédelem mellett állhat át a 64 bites technológiára.

➲ Fujitsu Siemens Computers Kft.
☎ 471-2111
➲ info-hun@fujitsu-siemens.com
➲ www.fujitsu-siemens.hu

HP

» Ujjlenyomat-felismerő kéziszámítógép

A HP iPAQ hx2000 Pocket PC sorozatában a teljesítményt, a sokrétű csatlakozási lehetőségeket és a bővíthetőséget fejlett eszköz- és adatvédelemmel igyekezett ötvözni. A felhasználó ujjlenyomattal vagy az ujjlenyomat és a PIN-kód kombinációjával azonosíthatja magát, így a rendszer garantáltan kívül tartja az illetékteleneket.
A Credant Technologies szoftverét hasznosító HP ProtectTools megoldással a mobil üzleti felhasználók titkosíthatják adataikat, és automatikus biztonsági intézkedéseket foganatosíthatnak, ha mégis elvesztenék vagy ellopják tőlük a készüléket. Az adattitkosítás nyújtotta kiegészítő védelem gondoskodik a kényes információk (e-mailek, naptár- és címtáradatok) megőrzéséről.

A felhasználók a HP iPAQ hx2000 Pocket PC sorozat minden tagjánál nagy teljesítményre számíthatnak. A különböző órajelű (maximum 624 MHz-es) Intel PXA270 processzorok gyors adatelérést és programvégrehajtást, valamint az utóbbi évek asztali gépeivel összemérhető feldolgozási teljesítményt biztosítanak. A maximum 256 Mbyte memóriában még több program és file fér el. Az egyszerű és kényelmes csatlakozásról a beépített Wi-Fi és Bluetooth vezeték nélküli technológia gondoskodik.
A két bővítőhely a kártyák és más opciók elképzelhető legszélesebb körét képes befogadni. A képernyőt műanyag védőborítás óvja a szennyeződéstől, karcolásoktól és egyéb sérülésektől.

A HP iPAQ hx2000 sorozatú zsebgépeket használó kis- és középvállalatok minimális biztonsági kockázat mellett fokozhatják a hatékony mobil számítástechnikai működéssel reagálókészségüket és produktivitásukat. A HP iPAQ hx2000 Pocket PC sorozat három – egymástól eltérő biztonsági megoldásokkal, processzorral, vezeték nélküli rádióval, memóriával és akkumulátorral ellátott – modellváltozatban (HP iPAQ hx2110, hx2410 és hx2750) került piacra decemberben.

➲ HP Magyarország
☎ 382-1111
➲ www.hp.hu

Canon

» Java-alapú multifunkciós gépek

A Canon négy új modellt mutatott be iR (imageRUNNER) fekete-fehér multifunkciós termékcsaládjának részeként. Az iR 2270, 2870, 3570 és 4570 típusú készülékek mindegyike komplett, helytakarékos kommunikációs központként üzemel, amelyben a biztonságos lapolvasó, nyomtató, másoló, fax- és dokumentumküldő szolgáltatások egyaránt megtalálhatók.

A Canon Java-alapú MEAP technológiája (multifunkciós eszközökre fejlesztett, beágyazott alkalmazási platformja) révén valamennyi iR eszközön az egyéni beállítások könnyen megvalósíthatók, illetve egyedi alkalmazásokkal is kiegészíthetők. A technológia azt is lehetővé teszi, hogy a rendszergazdák az egyik eszköz beállításait a többi eszközre átmásolják, így megtakarítható a telepítéssel járó idő, valamint az ehhez szükséges erőforrások. Az eszközt és a hálózati csatlakozást a Canon fejlesztői kódolással tették biztonságosabbá, így biztosítható az információk titkossága – például létrehozhatók jelszóval védett PDF-ek is.

Az iR termékcsalád elektronikus dokumentumküldő szolgáltatásával a dokumentumok külön költség nélkül beszkennelhetők és küldhetők tovább. Az optikai karakterfelismerővel (OCR) ellátott készülékek új, kereshető PDF-funkcióval is rendelkeznek, amely gyorsabbá és könnyebbé teszi a dokumentumok szkennelését, illetve az azokhoz való hozzáférést.

A PDF dokumentumban található kulcsszavakra kereső funkció segítségével bármely elektronikus file könnyen előhívható az adatbázisból.

A multifunkciós eszközök a nagyobb adatbiztonság érdekében jelszóval védett postafiókokkal vannak ellátva.

A könnyen kezelhető színes kezelőfelületről az egyértelmű utasítások mellett sokféle papírkezelési lehetőség is elérhető, a szortírozás mellett különféle befejezőműveletek (például tűzés, lyukasztás, könyvformátum) is kiválaszthatók.

A papírdokumentumok beszkennelhetők, és egy könnyen kezelhető adatbázisban a többi elektronikus dokumentummal együtt tárolhatók, így az alkalmazottak közvetlenül a számítógépükről használhatják azokat, akár egymás között megosztva is.

Az iR 2270, iR 2870, iR 3570 és a iR 4570 modellek Európaszerte 2004 novemberében kerültek forgalomba.

» imageRUNNER 2270: az alapgép hardverelemekkel és egyedi alkalmazásokkal egyaránt bővíthető

➲ www.canon.hu

D-Link

» Vezeték nélküli zsebrouter

A D-Link DWL-G730AP típusú, vezeték nélküli útválasztója és hozzáférési pontja a zsebben is elfér, mégis olyan hordozható vezeték nélküli hálózati megoldást nyújt, amely a rendszeresen úton lévő üzletemberek számára lehetővé teszi a szállodai internetkapcsolathoz történő hozzáférést, illetve annak megosztását, Ethernet eszközök vezeték nélküli csatlakoztatását 802.11b/g szabványú hálózatokhoz vagy megosztott adatok biztonságos, hackerektől védett kezelését. A vezeték nélküli zsebrouter/hozzáférési pont kisebb, mint egy szokványos PDA, mindössze 3,25x2,5x7,5 cm, egy kényelmes hordtáska tartozik hozzá, és USB portról is képes energiafelvételre, ha nem áll rendelkezésre elektromos csatlakozóaljzat.

A DWL-G730AP hátlapján található kis kapcsolóval könnyen kiválasztható a három vezeték nélküli mód valamelyike: router/tűzfal, hozzáférési pont és vezeték nélküli kliens. A beépített router egy robusztus tűzfalegységgel és egy belső DHCP szerverrel rendelkezik, utóbbi automatikusan oszt ki IP-címeket a kapcsolódó eszközöknek. A router támogatja a VPN áthaladást és számos erős tűzfalfunkcióval – például Network Address Translation (NAT) és MAC-szűréssel – rendelkezik. Hozzáférési pont üzemmódban a különböző vezeték nélküli eszközöket, laptopokat és PDA-kat képes egyetlen internet-hozzáféréssel összekapcsolni például egy szállodában vagy egy konferenciateremben. A készülék támogatja a WPA-PSK, illetve a 64/128 WEP titkosítást a vezeték nélküli adatkommunikáció biztonsága érdekében. Hozzáférési pont üzemmódban egy külső Radius szerverrel támogatja a felhasználóhitelesítést, így különböző irodai környezetekben is alkalmazható.

» DWL-G730AP: fejlett biztonsági funkciókkal

➲ www.dlink.com

IBM

» Az Atlanti-körút Budapesten

Az IBM szoftverfejlesztő programcsaládját, a Rationalt becslések szerint 600 ezer programozó használja világszerte, és talán az egyetlen olyan szoftver ebben a műfajban, amely szinte minden programnyelvet támogat. A fejlesztőplatform 2004. december végén – e sorokkal egy időben – megjelenő, Atlantic fedőnevű, új verzióját az IBM világ körüli rendezvénysorozat keretében ismertette, amelynek budapesti állomására november utolsó napjaiban került sor a KFKI-csoporthoz tartozó IQSYS Informatikai Rt., az egyetlen kiemelt magyarországi partner közreműködésével.

A Rational új verziója a korábbról ismert elemek mellett egy teljesen új modellező és tesztelő termékcsaládot is tartalmaz, amelynek tagjai egy egészen új, forradalmi irányvonalat képviselnek. A teljesen újraírt teljesítménytesztelő eszköz tudásában jelentősen felülmúlja az eddigi programot, az Eclipse 3.0-alapú új modellező eszközcsaládot pedig integrálták a WebSphere Application Developer Java fejlesztőeszközbe is. Utóbbi már az UML 2.0 szabványra épül. A programok számos új funkciót támogatnak, közöttük a vizuális fejlesztést, a tesztelést, a bevezetést, a modellalapú tervezést, valamint lehetőség nyílik a modellek összehasonlítására is.

A régebbi eszközök új képességei közül kiemelkedik az elektronikus aláírás kezelése, a hatékonyabb MultiSite adminsztráció, a mindenre kiterjedő részletes audit-log adatok lehetősége és a szebb, funkcionálisan teljesebb webes kliens. A fejlesztők apróbb finomításokat végeztek a már bevált verziókövető és konfigurációkezelő eszközökön is.

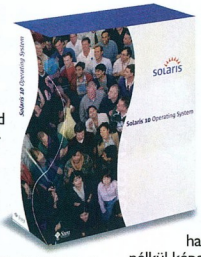
➲ www.ibm.com/hu
➲ www.iqsys.hu

Sun Microsystems

» Ingyenes Solaris 10

A Sun Microsystems Network Computing 04Q4 rendezvényén bejelentette, hogy közel tíz év fejlesztőmunkájának eredményeként megjelent a Solaris 10 operációs rendszer.

A Solaris 10 legfrissebb újdonságai közé tartoznak a Dynamic Tracing (dinamikus nyomkövetés) eszközök, amelyekkel a fejlesztők gyorsan behatárolhatják a teljesítményproblémákat és a nehezen megtalálható hibákat. A problémák diagnosztizálása így napok vagy órák helyett milliszekundumokban és percekben mérhető. A Solaris 10 több szoftverpartíciót kínál több mint 8000 konténerrel az operációs rendszer egyetlen példányával az új Solaris Containers technológia használata révén. Az erőforrások automatikusan újra kiosztathatók, miáltal a rendszer kihasználása elérheti a 80 százalékot. A szállító szerint a húsz éve vírusmentes Solaris 10 tartalmazza a Trusted Solaris termék díjnyertes technológiáját, amely az Egyesült Államokban a biztonságos kormányzati kommunikáció de facto platformszabványának számít. A Process Rights Management (feldolgozási jogok felügyelete) funkció még részletesebb jogosultsághasználati modellt alkalmaz annak biztosításához, hogy az alkalmazások gyenge pontjait ne lehessen kihasználni, és ez ne vezethessen rendszerszerű rülésekhez. Az új „előrelátó javítási" (Predictive Self Healing) technológia használatával a Solaris 10 képes automatikusan diagnosztizálni, izolálni és helyreállítani számos hardver- és szoftverhibát a leállások idejének jelentős csökkentése végett. A Solaris 10 emellett a Janus projekt fedőnevű új technológia használatával módosítás nélkül képes egymás mellett futtatni a Solaris és Linux binárisokat, és ezzel választási lehetőséget és befektetésvédelmet biztosít a felhasználók számára.



» A Solaris 10 új funkciói közé tartoznak az automatikus diagnosztizáló és helyreállító képességek

A Solaris 10 kiadásának részeként a Sun bemutatta a Solarishoz készült új előfizetéses árképzési modelljét is, amelyebe beletartozik a szoftverlicenc az összes következő generációs Solaris technológia elérésével, támogatással és az úgynevezett „számítási farm" kapacitással, ami szükség esetén extra számítási teljesítményt kínál a vásárlóknak. A 2005 elejétől életbe lépő új licencmodell keretében az előfizetési díjak az ügyfél által igénybe vett hálózati számítási kapacitás és a támogatás mértéke szerint változnak – hasonlóan például a telefon-előfizetésekhez. Az operációs rendszerért a vásárlóknak nem kell fizetniük.

➲ **www.sun.hu**
➲ **www.sun.com/software/solaris/**

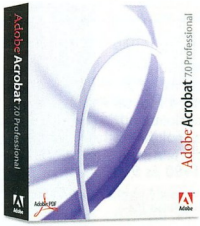
Adobe

» Profi akrobata

Az Adobe bemutatta az Acrobat 7.0-t, amelynek képességei messze túlszárnyalják a PDF dokumentumok szerkesztését. A munkacsoportok az Acrobat 7.0 és az Adobe PDF felhasználásával már elvégezhetik számos fontos üzleti tevékenységüket, például dokumentumokat állíthatnak elő több forrásból, intelligens űrlapokat készíthetnek, és biztonságosabban dolgozhatnak projektjeiken a tűzfal mindkét oldalán.

Az Acrobat 7.0 Professional-felhasználók az ingyenes Adobe Reader 7.0 program jegyzetelő eszközeit kihasználva először vonhatnak be gyakorlatilag bárkit egy PDF dokumentum elektronikus áttekintésébe. Az Adobe Readert használók gyorsan véleményezhetnek egy PDF file-t, amelynek tartalma a beolvasott papírtól kezdve a táblázatokon, bemutatókon át immár a 3D-s CAD (Computer Aided Design) tervezésig is terjedhet.

Az Acrobat 7.0 család szorosan együttműködik az Adobe LiveCycle programmal, amely az embereket az üzleti folyamatokkal összekapcsoló dokumentumszolgáltatásokat nyújt. A vállalat professzionális űrlaptervező eszközének, az Adobe LiveCycle Designernek összekapcsolása az Acrobat 7.0 Professionallel olyan összetett XML és PDF űrlapok készítésének lehetőségét biztosítja a felhasználók számára, melyek aztán háttérrendszerekbe integrálhatók. Az Acrobat 7.0 Professional és az Acrobat 7.0 Standard emellett szorosan együttműködik az Adobe LiveCycle házirend-kiszolgálóval. Az összeállítás segítségével a vállalatok a PDF dokumentumok hozzáférési, auditálási, lejárati és visszavonási jogának szabályozását rögzítő dokumentum-házirendeket alkalmazhatnak.



» Az Adobe Acrobat 7.0 Professional változatával a vállalatok intelligens dokumentumokat készíthetnek

Az Acrobat 7.0 Professional és Standard is Microsoft Windows 2000 (SP2-vel), Windows XP Professional, Home és Tablet PC Edition, illetve Mac OS X v10.2.8 és v10.3 operációs rendszeren fut. Angol, francia, német és japán nyelvű változatai várhatóan még 2004 végéig, e sorok megjelenésével egy időben kerülnek a boltokba. Más nyelvi változatainak beszerzési lehetőségeire vonatkozó információk, valamint árakkal, frissítési lehetőségekkel és támogatási politikával kapcsolatos további részletek a szállító honlapján találhatók.

➲ **www.abobe.com**

VirusBuster

» Levelezésvédelem spamszűréssel

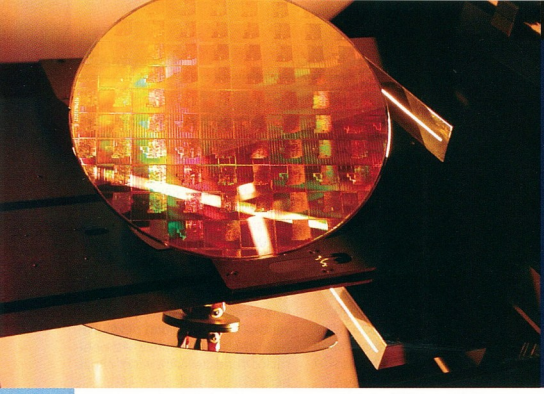
Megjelent a VirusBuster új levelezésvédelme, amely a cég termékei közül elsőként a MailShield for SMTP-ben válik elérhetővé. A VirusBuster saját fejlesztésű spamszűrője mellett a Commtouch RPD technológiáját is integrálta az alkalmazásba, amely kivételesen magas felismerési arányt biztosít gyakorlatilag nulla százalékos vakriasztási arány mellett.

A Linux, FreeBSD, Sun Solaris, AIX és OpenBSD rendszereknek védelmet nyújtó új verzió emellett számos új funkciót tartalmaz, amelyet a cég a felhasználói igények felmérése alapján épített be a szoftverbe. A VirusBuster MailShield for SMTP megalkotásakor az volt a cél, hogy egy olyan, levelezőrendszertől független levelezésvédelmi megoldást kapjanak az felhasználók, amely könnyen integrálható, rugalmasan konfigurálható védelmi vonal kialakítását teszi lehetővé, és teljes körű védelmet nyújt a cégek e-mail forgalmának a vírusokkal és spamekkel szemben egyaránt. Az új, RPD technológiára épülő spamszűrő jelenleg a Linuxra és FreeBSD-re érhető el, a VirusBuster által fejlesztett spamszűrő pedig Linuxon, FreeBSD-n, Sun Solarison és AIX-en használható.

A szabadon felállítható szabályrendszer segítségével bármely igénynek megfelelően szűrhető a levélforgalom. A konfigurációs sablonok segítségével pedig akár minden egyes címzett egyedi szempontok alapján kezelhető. A termék WatchDog komponense felügyeli a fogadó, feldolgozó és küldő egységet, valamint a levél feldolgozási folyamatát, így a termék üzembiztosan, kiemelkedő hibatűréssel, folyamatosan biztosít védelmet.

A VirusBuster MailShield for SMTP – Extended Spam Protection a statisztikai alapú technológia mellett az RPD (Recurrent Pattern Detection – ismétlődő mintákra épülő) technológiával is szűri a spamet. A megoldás a szemetet a levél tartalmától függetlenül ismeri fel. A spamküldők nem téveszthetik meg a terméket különböző kulcsszavak alkalmazásával, nem szövegalapú levelek küldésével, betűk felcserélésével, vagy egyéb trükkökkel. Az RPD technológiához tartozó figyelő és elemző szolgáltatások folyamatosan gyűjtik az információkat a világ számos pontján, így felismerik a spamtámadásokat már a terjedés pillanatát követő első perctől.

➲ VirusBuster Kft.
☎ **382-7000**
➲ **mail@virusbuster.hu**
➲ **www.virusbuster.hu**



Az Intel új két- és többutas, valamint alacsony feszültségű processzorokkal bővítette Itanium termékcsaládját. A Madison fedőnéven fejlesztett Intel Itanium 2 platform kiemelkedő teljesítményéhez széles körű szoftvertámogatottság társul, ami a vállalati informatikai vezetők számára nagyobb rugalmasságot biztosít a megoldások kialakításában, a beszerzés és az üzemeltetés terén pedig alacsonyabb költséget eredményez.

A Madison-tér

Kis Endre

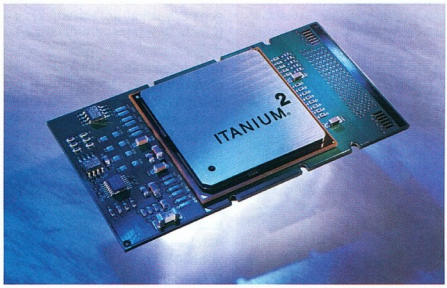
A hat új Itanium 2 processzor a tesztek tanúsága szerint hozzávetőlegesen 15 százalékos teljesítménynövekedést nyújt az adatbázis-tranzakciók végrehajtásához, illetve 35 százalékos általános egész számos és lebegőpontos műveleti sebességet biztosít. (A részletes eredmények a ➲ **www.intel.com/products/benchmarks/server/** címen olvashatók.) A hardverplatformot öt különböző vezető operációs rendszer és több mint 2000 szoftveralkalmazás támogatja, ami kellő mértékű választási lehetőséget teremt az informatikai menedzserek számára az Itanium-alapú rendszerek kialakításakor.

Az új platform három többutas, két darab kétutas és egy alacsony feszültségen működő processzort foglal magában. Az Itanium 2 MP processzor 1,60 GHz-en működik, 9 Mbyte-os harmadszintű gyorsítótárral és 400 MHz-es FSB-vel rendelkezik az üzletmenet szempontjából kritikus alkalmazások – például az adatbázisok és a vállalatirányítási rendszerek – futtatásához. Az Itanium 2 MP processzor másik, szintén 1,60 GHz-en futó típusa 6 Mbyte-os harmadszintű gyorsítótárral rendelkezik, az 1,50 GHz-es változat pedig 4 Mbyte-os harmadszintű gyorsítótárral. A többutas processzorok három típusának gyártói ára ezer darabonként 4226, 1980 és 910 dollár.

Az 1,60 GHz-es, kétutas Itanium 2 DP processzor 3 Mbyte-os harmadszintű gyorsítótárral, 400 és 533 MHz-es FSB-vel rendelkezik, kiemelkedő ár–teljesítmény arányt nyújtva a nagy teljesítményű számítógépfürtök és a nagyvállalati felhasználóoldali rendszerek számára. Az új processzorok emellett kiváló lebegőpontos teljesítményt is nyújtanak, gigaflopponként (milliárd számítási művelet másodpercenként) akár 40 százalékkal jobb árat biztosítva, mint a RISC-alapú rendszerek. Ezerdarabos mennyiséget véve alapul, áruk 1172, illetve 851 dollár.

Az alacsony feszültségű, 1,30 GHz-es Itanium 2 LV processzor 3 Mbyte-os harmadszintű gyorsítótárat kapott, fogyasztása pedig mindössze 62 watt, így nemcsak árát, hanem energiagazdálkodását tekintve is az alacsonyabb költségvetésű rendszerek – vagy például az innovatív pengeszerverek – számára készült. Az Intel ezekre a processzorokra épülő szerverplatformokat is kínál elsősorban a rendszerépítőknek és termékintegrátoroknak.

Az új Itanium 2 processzorokat tartalmazó rendszerek kialakítása kétutastól 512 utasig terjed, és világszerte több mint 70 gyártó szállítja őket, közöttük a Bull, a Dell, a Fujitsu, Fujitsu Siemens, a HP, a Hitachi, az IBM, a Lenovo, az NEC, a Maxdata, a Samsung, az SGI és a Unisys.



» Az első kétmagos Itanium processzor még az idén színre lép

Az Intel palettáján az Itanium 2 platform kiegészíti az Intel Extended Memory 42 technológiát (Intel EM64T) támogató Intel Xeon processzorokat, melyeket elsősorban általános használatra, a vállalati – többek között a webes, a file, a nyomtatási és levelezési – szerveralkalmazások kiszolgálására szántak, az IT-menedzserek így végponttól végpontig terjedő 64 bites számítástechnikai megoldásokat alakíthatnak ki.

Az új processzorok máris számos, üzletileg kritikus alkalmazás keretében telepítésre kerültek. A NASA-nál működő, a világ egyik leggyorsabb szuperkomputerének számító SGI Altix rendszerben nem kevesebb mint 10 240 Itanium 2 processzoron fut a Linux operációs rendszer.

Magyarországon is egyre több nagyvállalat mérlegeli annak lehetőségét, hogy rendszereit a nagyobb teljesítmény és megbízhatóság, valamint a költségek csökkentése érdekében Intel Itanium 2-alapú szerverekre helyezze. Hazánkban az első Itanium 2-alapú SAP rendszer telepítésére a Fejérvíz Rt.-nél került sor. A Fejér megyei önkormányzatok vízés csatornarendszerét üzemeltető, mintegy 110 ezer fogyasztói hely vízellátását biztosító cég Itanium-alapú HP Integrity szervereket választott az SAP R/3 vállalatirányítási rendszer kiszolgálására, amelynek éles alkalmazására 2005 januárjától áll át a cég. A vállalat két HP szervert vásárolt, egy egyprocesszoros RX 2600-ast, amelyet tesztszerverként, fejlesztési feladatokra fognak használni és egy kétprocesszoros RX 4640-es Itanium 2 szervert, amely valós idejű, éles üzemben szolgálja ki az SAP R/3 IS-U modullal bővített verzióját – ez a vállalatirányítási rendszernek kifejezetten a közüzemi szolgáltatók számára készült változata.

A most kibocsátott Itanium 2 processzorok foglalata kompatibilis a tervezett jövőbeli Itanium processzorcsaládokéval, így azok könnyen beépülhetnek majd a már meglévő, Itanium 2 processzorokra épülő rendszerekbe, ami az informatikai beruházások értékének megőrzését és a vállalat további fejlesztéseinek könnyebbé tételét egyaránt szolgálja.

A jelenleg még fejlesztés alatt álló, várhatóan 2005-ben megjelenő Itanium processzorcsalád a Montecito, amely elsőként a 90 nm-es gyártási technológiával készülő, kétmagos Itanium processzor lesz, 24 Mbyte-os gyorsítótárral. A másik leendő Itanium nemzedéket a Tukwila kódnév jelöli, ez lesz az első többmagos Itanium processzor, valamikor a Montecito megjelenése után. A mostani bejelentés alkalmával az Intel arról is beszámolt, hogy tervei szerint az Itanium és a Xeon processzorokra épülő rendszerek 2007-től közös rendszerelemeket fognak használni. Az Itanium-alapú rendszerek így az Intel Xeon-alapú rendszerek költségével egy szinten akár kétszeres teljesítményt nyújthatnak majd.

Előfizetéssel olcsóbb!

fél évre: 5994 Ft
egész évre: 11 988 Ft

tel.: 349-4768
terjesztes@ipma.hu

magyar pc magazin
...az IT-szaklap

DIGITÁLTECHNIKA KFT. ÉS A DIGITÁLIS FOTÓTECHNIKA

Ma, az információtechnológia háza táján aligha találni nagyobb sikertörténetet a digitális képalkotásnál. Napjainkra nem csak a számítástechnika igazi megszállottjait érte el az új technológia, de bárkinek hűséges társa lehet egy digitális fényképezőgép.

A kamerák fejlődésével egy időben a képfeldolgozó háttér is számos megoldást kínál.

A digitális fotólaborokban az analóg fényképek esetében megszokott módon juthatunk papírképhez. A minőség pedig eléri, sőt meg is haladja a korábban megszokottakat.

A Digitáltechnika Kft. 2004. június1-e óta kizárólagos magyarországi forgalmazója azoknak a KIS DKS digitális fotólaboroknak, melyek eddig egyedül álló módon, két egymást követő évben is elnyerték a legjobb képminőség DIMA díját a Las Vegas-i PMA fotós világkiállításon. A minőség tehát garantált!

A digitális fotólaborok mellett egyre inkább tért hódítanak a digitális fotókioszkok (önkiszolgáló fényképelőhívó automaták).

A Digitáltechnika Kft. által kizárólagosan forgalmazott Digitális Fotókioszk szintén egyedül álló a világpiacon. Az egyedülállóságát annak köszönheti, hogy más kioszkokkal ellentétben ez a kioszk hagyományos RA4 vegyszeres eljárással dolgozik. Ez nem csak a megszokott minőséget biztosítja, de az előállított kép önköltsége is jelentősen kedvezőbb, mint printer alapon működő társai esetében.

A digitális fotókioszkok új generációja már megjelent a magyarországi piacon. Az új modell amellett hogy gyorsabb lett elődjénél, képes infraporton és bluetoothon kereszül mobiltelefonról képet letölteni. A kényelmesebb munkát pedig az érintő képernyő és a magyar nyelvű hangos navigáció segíti.

Az új kioszkok (Opera) már megtalálhatók Budapesten néhány MOL shopban, TESCO áruházban és az új Saturn áruházakban.

Bővebb információ:
Digitáltechnika Kft.
Győr, Mónus Illés u. 19.
Tel: 96/517-812; www.dit.hu
E-mail: fotokioszk@dit.hu

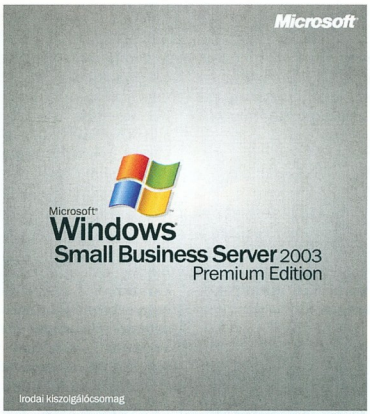
A Windows Small Business Server 2003 bevezetését követő időszakban a felhasználók a befektetés gyors és jelentős mértékű, 63–2000%-os megtérülését tapasztalták, derül ki a Forbes magazin online kiadásában közzétett tanulmányból. A jelentés szerint a kisvállalati kiszolgálócsomag két éven belül – volt, ahol 1,3 hónap leforgása alatt – kitermelte az árát.

A **nagyok** nyomdokain

Kis Endre

A Microsoft bő egy éve – 2003 októberében – mutatta be az 50 személyi számítógépnél kevesebbel rendelkező cégek igényeihez igazított irodai kiszolgálócsomagjának negyedik generációs változatát, amelynek motorját a közép- és nagyvállalati szegmensnek szánt Microsoft Windows Server 2003 kiszolgáló képezi.

A Windows Small Business Server 2003 (SBS 2003) az alapszoftveren felül számos olyan funkciót tesz elérhetővé a kisvállalatok számára, amelyet a nagyvállalatok is használnak. Az elektronikus levelezést, a biztonságos internetelérést, a vállalati intranetet, a távoli kapcsolódás lehetőségét, a mobil eszközök támogatását, a file- és nyomtatómegosztást, a biztonsági mentést és visszaállítást, a relációs adatbázisok kezelését, valamint a csoportmunkát támogató alkalmazásplatformot elérhető áron kínálja egy olyan csomagban, amelynek bevezetése és karbantartása sem igényel költséges szaktudást. A továbbiakban három szolgáltatáscsoporton keresztül részletesebben is áttekintjük a kisvállalati kiszolgálócsomag képességeit.



Microsoft. Exchange Server, SQL Server. és Internet Security and Acceleration Server technológiát* tartalmaz

» A kisvállalati kiszolgálócsomag a Windows Server 2003 és Exchange Server 2003 technológiájára épül

TÁVOLI ELÉRÉS Az SBS 2003 részét képezi egy új távelérési portál, a Távoli Webes Munkahely (Remote Web Workplace). A kiszolgálóhoz integrált funkció segítségével a távoli felhasználók a szükséges hitelesítést követően ezen a felületen keresztül bárhonnét elérhetik leveleiket és megszokott számítógépes asztali környezetüket. Az Outlook Web Access (OWA)szolgáltatás segítségével, mely a termékcsomagba integrált Exchange levelezőrendszer része, megtekinthetik leveleiket, határidőnaplójukat. Ezen szolgáltatás az Outlook 2003 szoftver internetes változata, amely gyakorlatilag teljesen ugyanazokat a funkciókat biztosítja, mint maga a kliensprogram. A vállalatnak így nem kell virtuális magánhálózatot kialakítania, a felhasználók e nélkül is minden funkcióhoz hozzáférhetnek a HTTPS protokoll által, a tűzfalon keresztül, többek között elérhetik a nyilvános mappákat, a globális címjegyzéket, más felhasználók naptárát, az új levél beérkezésére figyelmeztető jelzést stb. A távoli elérés biztonságáról az SSL protokoll alkalmazása gondoskodik. Az OWA a korábbi verziókhoz képest külsejében és működésében egyaránt megújult, sokkal jobban hasonlít az Outlook 2003-ra, és elérhető benne a továbbfejlesztett olvasóablak a könnyebben kezelhető gyorsjelölőkkel együtt. Ezt a szolgáltatást nagyon egyszerűen lehet elérni a távolból, mindössze a http://<szervernév>/exchange címet kell beírni a böngészőbe, ahol a szervernév a kisvállalat saját kiszolgálóját jelenti.

A 2003-as verziójú rendszer megoldást nyújt a mobil eszközök felhasználóinak is, akik internetelérésre alkalmas mobiltelefonról és kéziszámítógépről is elérhetik elektronikus leveleiket, naptárbejegyzéseiket és a munkájukhoz szükséges egyéb adatokat.

A sürgős levelekre akár WAP szolgáltatással rendelkező mobiltelefonjukról is válaszolhatnak a cég munkatársai, és a mobilhálózaton keresztül szinkronizálhatják a Pocket Outlookban tárolt információkat az Exchange kiszolgálóval. Az SBS 2003 ugyanis olyan funkciókat tartalmaz, amelyek korábban csak a Mobile Information Server révén voltak elérhetők. Ez a szolgáltatás az Exchange Server 2003 Outlook Mobile Access (OMA) funkcióján alapul, a vállalatnak tehát semmilyen extra komponenst nem kell letöltenie vagy beszereznie hozzá.

Nem utolsósorban jó hír maguknak a rendszergazdáknak, hogy ők is felügyelhetik a távolból a kiszolgálót. Az SBS 2003 egy sor olyan eszközt is tartalmaz, amelyek segítségével távolról figyelemmel kísérhető a kiszolgáló működése, illetve e-mailen át és online formában teljesítmény- és használati kimutatások készíthetők. A monitorozó és kimutatáskészítő eszközök segítségével távolról is nyomon követhetők a vállalat telephelyeinek eseményei, ezáltal csökkenthető az utazással töltött idő, ami a rendszergazdák és a vállalatok tulajdonosai számára egyaránt megtakarítást jelent. A figyelő és a kimutatáskészítő eszközök segítségével biztosítható a kiszolgáló megfelelő állapotának megőrzése, csökkenthető az

üzemkiesések mennyisége és tartama, mivel a rendszergazdák a problémák felmerülésekor gyorsan reagálhatnak. A hálózat folyamatos működése érdekében a Health Monitor funkció nyomon követi az SBS 2003 különböző jellemzőit, és amennyiben ezek az értékek egy beállított határt meghaladnak, értesítést küld a kijelölt személynek. A távfelügyeletnek köszönhetően a rendszergazdák az irodán kívülről is elérhetik a szerver- és kliensgépeket, adminisztrálhatják az SBS 2003-ba szintén beépített Windows SharePoint Services szolgáltatáson alapuló céges intranetet, és láthatják a céges hálózat különböző teljesítménystatisztikáit csakúgy, mint a felhasználók helpdeskhez intézett kérdéseit.

» A Microsoft hét ilyen kamionból álló flottával járja az Egyesült Államokat a kisvállalatok számára fejlesztett termékeit népszerűsítve

BIZTONSÁGI MENTÉS ÉS VISSZAÁLLÍTÁS Az SBS 2003 alapját is képező Windows Server 2003-ban jelent meg a Kötet Háttérmásolata (Volume Shadow Copy) funkció, amelynek révén a file-okról egy adott időpillanatot tükröző mentés készíthető, ami egy könnyen kezelhető varázsló segítségével automatikussá tehető. A felhasználók így szükség esetén visszakereshetik a kiszolgálón tárolt dokumentumaik korábbi változatát. Egy véletlenül felülírt dokumentumot ezáltal maga a felhasználó is könnyedén visszaállíthat a korábbi változatába, és nem kell a rendszergazdára várnia.

Az új mentési mechanizmussal tovább növelhető a céges rendszerek biztonsága. A másolatok ugyanis a szolgáltatások visszaállításához, illetve archiválásra is használhatók. Fontos szempont, hogy maga a mentés szinte minden ma létező adathordozóra elkészíthető, tehát szalagra, egy másik merevlemezre vagy a helyi hálózaton lévő bármely számítógép megosztott mappájába. Alapértelmezés szerint minden olyan, a kiszolgálón található adatról készül másolat, amelyre szükség lehet a kiszolgáló teljes visszaállításához, de a rendszergazdák azt is beállíthatják, hogy csak a fontos adatkötetekről készüljön a megadott időközönként automatikus másolat. A mentési megoldás felszólítja a rendszergazdákat az archiválási stratégia kialakítására, majd végigvezeti őket azon a folyamaton, amelynek során eldönthetik, miről és mikor készítenek mentést, és hol tárolják a mentett információkat.

A funkció által a felhasználók Dokumentumok mappája is egyszerűen átirányítható a kiszolgálóra file-megosztás céljából. Ezzel biztosítható, hogy a kliens számítógépek adatairól is készüljön mentés. A szolgáltatás a rendszergazda által kijelölt személyt figyelmezteti, ha a tartalék tárhely kapacitása kimerülőben van. Legalább ilyen fontos, hogy a kijelölt személyek az egyes mentések sikerességéről vagy kudarcáról is jelzést kérhetnek. A mentési megoldás része egy dokumentum is, amely teljes egészében leírja az egyes file-ok, illetve a teljes kiszolgáló visszaállításának folyamatát, így ha valamilyen okból újra kellene építeni a szervert, ez rendkívül gyorsan megoldható.

CSOPORTMUNKA-TÁMOGATÁS Az SBS 2003 telepítésekor a vállalat egy belső webhelyet is kap, amely a Windows SharePoint Services továbbfejlesztett, 2.0-s változatára épül. Ezen a környezeten keresztül a felhasználók kihasználhatják az elektronikus csoportmunka valamennyi előnyét, és túl azon, hogy közzétehetik a munkaállomásokon elszigetelten tárolt dokumentumaikat, amelyeket a munkatársak egyszerűen véleményezhetnek és módosíthatnak, még lehetőség nyílik a korábbi verzióra való visszatérésre is.

Az SBS 2003 részét képező Windows SharePoint Services azonban túlmutat a ma már egyre inkább elterjedt file-megosztási képességeken. A felhasználók ugyanezen a felületen megtekinthetik például a megosztott határidőnaplókat és kérdéseket intézhetnek a helpdeskhez. A munkatársak részt vehetnek továbbá felmérésekben, szavazhatnak és kifejthetik véleményüket a vállalati vitafórumokon is. Az érintett alkalmazottak így például értékes ötleteket adhatnak be a közösbe, miközben főnökük is jól láthatja, ki mivel járult hozzá a megoldáskereséshez. Ráadásul mindenki akkor szólhat hozzá, amikor ideje engedi, vagyis nem kell olyan gyakran időrabló értekezleteket szervezni. A SharePoint Servicest a felhasználók úgy is beállíthatják, hogy a vállalati portálon történő eseményekről e-mailben értesítést kapjanak.

Az adatok és az alkalmazások ilyen központosított elérésével nő a dolgozók termelékenysége, mivel saját számítógépükről könnyedén hozzáférhetnek az intraneten megfelelő módon, témák és jogosultságok szerint strukturált információhoz. Ugyanitt érhető el a már említett Távoli Webes Munkahely funkció is. Ez nemcsak hatékonyságnövelő, hanem költségcsökkentő hatású is lehet: a távmunkásokat alkalmazó cégek között némelyik kisvállalatnak például már irodája sincs, ami jelentős megtakarítást eredményez a bérleti díj és a rezsiköltség vonatkozásában.

•

A Microsoft Windows Server 2003 és Exchange Server 2003 technológiájára épülő SBS 2003 Standard és Premium változatban kapható. A Premium kiadás a Microsoft SQL Server 2000 adatbázisát és Internet Security and Acceleration Server 2000 tűzfal- és levelezőrendszer-megoldását is tartalmazza. Az irodai kiszolgálócsomag mindkét változatában megtalálható a csoportmunkát támogató és távoli elérést nyújtó Windows SharePoint Services. Az SBS 2003-as verziójának piaci sikere a Microsoft adatai szerint lényeges mértékben felülmúlja a korábbi, 2000-es kiadás eredményét. A 2003. októberi bejelentés óta eltelt valamivel több mint egy évben a redmondi óriás 262%-kal több SBS 2003-licencet értékesített, mint az SBS 2000 pályafutásának egy évében. A korábbi verzióból eladott licencek számát az SBS 2003 már a bejelentését követő negyedik hónapban túlszárnyalta. PCM

A Widows Small Business Server 2003 rendszerkövetelménye

Az SBS 2003 gyakorlatilag bármilyen mai PC-n működtethető. A zökkenőmentes üzemeltetéshez 384 Mbyte memóriával és 550 MHz-es órajelű processzorral rendelkező számítógép szükséges. Nem kell lecserélni a munkaállomások operációs rendszerét sem, hiszen a Small Business Server 2003-hoz például a Windows XP-t futtató számítógépek is könnyedén csatlakoztathatók.

Megjelenés vörös kalapban

A világ első számú Linux disztribúciójának számító, egyesült államokbeli Red Hat annyi év után a magyar piacra lépett. Képviseletét az ULX Kft. látja el, amelyet a rivális német SUSE Linux magyarországi jelenlétének megalapozójaként ismer a közönség. Dr. Szentiványi Gábor ügyvezető, a Linux Ipari Szövetség elnöke nyilatkozott magazinunknak.

Kis Endre

A Red Hat a Linuxon és a nyílt forráskódon alapuló megoldásokon keresztül csúcsminőségű, ugyanakkor alacsony költségű technológiát vezetett be és fogadtatott el széles körben, mindenekelőtt a nagyvállalatok szegmensében. Termékkínálatában az operációs rendszerek mellett köztesszoftverek, alkalmazások és felügyeleti megoldások szerepelnek olyan szolgáltatásokkal kiegészítve, mint a támogatás, a képzés és a tanácsadás. Ennek az átfogó megközelítésnek köszönhetően a Red Hat felhasználói olyan nyílt forráskódú informatikai infrastruktúrát építhetnek ki, amelyre hosszú távon számíthatnak úgy a biztonság, mint a könnyű kezelhetőség tekintetében.

Az 1993-ban alapított, Matthew J. Szulik vezette, több mint 700 alkalmazottat foglalkoztató vállalat székhelye a North Carolina állambeli Raleigh városában található, és a világ 27 országában rendelkezik irodával. Tőzsdei bevezetésére 1999 augusztusában került sor, és részvényei a Wall Street történetének nyolcadik legnagyobb nyitónapi értéknövekedését érték el. Ügyfelei között a nagyvállalatok, a felsőoktatási és a kutatóintézetek vannak túlsúlyban, legnagyobb partnerei közé pedig az IBM, a Dell, a HP, az Oracle, a Sun, továbbá a Fujitsu, az Intel, az NEC, a Hitachi és a BEA tartozik.

– Jóllehet a Red Hat európai terjeszkedését már 1999-ben megkezdte egy-egy angliai és németországi iroda megnyitásával, a magyar felhasználók eddig csak kívülállóként kísérhették figyelemmel ezt a sikertörténetet. A mostani bejelentés szinte egybeesik a SUSE Linux felvásárlásával a Novell részéről, melynek magyar leányvállalata nagy hagyományokra tekint vissza a hazai piacon. Ez a körülmény hatott katalizátorként a Red Hat-disztributori megállapodás létrejöttére?

– Az ULX a nyílt forráskód alapjaira épülő megoldásokat és értéknövelt szolgáltatásokat nyújtó vállalatként határozza meg magát, de ez az alap a SUSE Linux esetében a Novell hozzáadott szellemi tulajdona folytán vegyes kódúvá vált, és ezt nem tudtuk összeegyeztetni stratégiánkkal – mondta dr. Szentiványi Gábor. – Ugyanakkor annak is tudatában voltunk, hogy a Red Hat távolmaradása a magyar piacon hiányt hagy maga után, erre az elmúlt másfél-két évben több vállalat is felhívta figyelmünket. A nyílt forráskódú szerver operációs rendszerek piacán 80%-os részesedéssel bíró Red Hatet Magyarországon csak szórványosan használta pár vállalat minden támogatás, forródrót és oktatás nélkül, ami egy meglehetősen ellentmondásos helyzetre vallott. Az igényt regisztrálva maga a Red Hat is megkeresett bennünket, de a SUSE Linux AG-vel kötött szerződésünk a közelmúltig nem tette lehetővé, hogy más disztribúció képviseletével foglalkozzunk. A SUSE Linux státusának megváltozása után a Red Hattel folytatott tárgyalásaink eredményeként 2004 utolsó negyedében megkezdhettük ennek a disztribúciónak az exkluzív képviseletét Magyarországon, és már az első hónapok fejleményei igazolták, hogy helyesen döntöttünk.

– Milyen szervezetek érdeklődnek elsősorban a Red Hat iránt a magyar piacon, és a disztribúció mely termékei, illetve megoldásai közül választhatnak?

– Nagy- és középvállalatok, többnyire olyan szervezetek, amelyek Unix-felhasználói tapasztalatokkal rendelkeznek. Ez inkább információtechnológiai kultúra, mint technológia függvénye. A Red Hat azzal hídította meg a nagyvállalati piacot, hogy mindazt nyújtja, amit a Unix, de alacsonyabb költségek mellett, ráadásul olyan extrákkal is szolgál az asztali környezet és az irodai rendszerek vonatkozásában, amelyek a Unixra nem jellemzőek. A Red Hat teljes termékpalettáját kínáljuk a magyar vállalatoknak, beleértve a Red Hat Enterprise Linux operációs rendszer csúcs- és középkategóriás szerverekre és munkaállomásokra fejlesztett változatát és a Red Hat Desktop asztali operációs rendszert, valamint a Red Hat alkalmazásszervert, file-rendszert, szerverfürtöző és fejlesztőkészletet. Jelenleg a kínálat szerveroldali részére összpontosítunk, mivel a Red Hat ebben a környezetben már bizonyított. A rajta elérhető központi felügyeleti megoldások azonban már arra utalnak, hogy ez a Linux disztribúció kész a kliensoldalon is versenybe szállni, így 2005-től az asztali operációs rendszerek piaca az addiginél több és másfajta mozgalmasságot ígér.

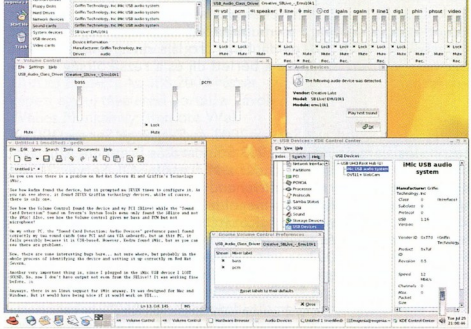
– A Red Hattel kötött disztributori megállapodását az ULX a Linux Ipari Szövetség szervezésében nemrégiben lezajlott Első vállalati Linux-konferencián jelentette be, úgymond előzetesen. Ez pontosan mit jelent?

– A hivatalos bejelentésre februárban kerítünk sort, amikor megnyitjuk a magyar felhasználókat kiszolgáló Red Hat támogatói központunkat.

A 2004 márciusában alapított Linux Ipari Szövetség (LIPSZ) célja a Magyarországon jelen levő – szabványos ipari Linux platformra épülő professzionális szoftverek, szoftverrendszerek, szolgáltatások kereskedelmével, oktatásával, fejlesztésével, terjesztésével foglalkozó, valamint a fentiekkel kapcsolatos bármilyen értéknövelt tevékenységet nyújtó – gazdasági szervezetek és oktatási intézmények tömörítése, egységes érdekvédelme, érdekérvényesítése piaci, kormányzati, civil és oktatási területeken.

A közhasznú egyesületként működő ipari szövetség további célkitűzése a Linux vállalati, szervezeti, intézményi felhasználásával, oktatásával, valamint egyéb célú professzionális hasznosításával és heterogén ipari rendszerekkel való együttműködésével kapcsolatos információk, valamint az ilyen módú felhasználás előnyeinek széles körű terjesztése közvetlen és közvetett csatornákon.

➲ **www.lipsz.hu**



» Red Hat az asztalon: hangeszközök beállítása nem csak guruknak

A Novell Linux Desktop egy vállalati szintű támogatással, tanácsadással és képzéssel övezett asztali operációs rendszer, amely az OpenOffice irodai alkalmazáscsomagot, a Firefox böngészőt, valamint a Novell csoportmunkát és központi felügyeletet segítő eszközeit vonultatja fel. A vállalatok így a kliensoldalon is kiaknázhatják a nyílt forráskódú platform költséghatékonyságában rejlő lehetőségeket.

Hogyan kerül az asztalra?

Kis Endre

A Novell Linux Desktop a SUSE Linux Enterprise Server 9-es verziójára épül, így szolgáltatásai a Novell vállalati környezetben már bevált szervertermékeinek kiemelkedő biztonsági és megbízhatósági mutatóival rendelkeznek.

– Mikor lesz kész a Linux az íróasztal bevételére, az utóbbi években ez a kérdés sokakat foglalkoztatott IT-berkekben – mondta Jack Messman, a Novell elnök-vezérigazgatója. – A Novell törekvései most elsősorban a nagyvállalati és intézményi piacra irányulnak, ebben a környezetben a felhasználók ugyanis sokat nyerhetnek a Linux asztali operációs rendszerként történő bevezetésével. A Novell Linux Desktop nem a Windows rendszerek maradéktalan kiváltásáról szól ugyanis, hanem sokkal inkább azoknak az alkalmazási területeknek a feltérképezéséről, amelyeken a nyílt forráskódú asztali operációs rendszer egy ésszerű, költséghatékony alternatívát kínál. Pragmatikusan tekintve a dolgokra, itt az ideje, hogy az asztali gépek felhasználói is közvetlenül megtapasztalhassák a Linux használatával járó előnyöket.

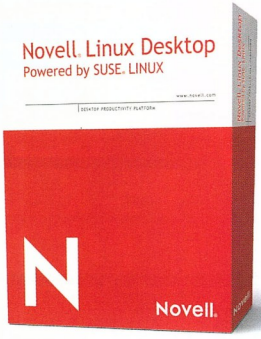
A Novell Linux Desktop általános rendeltetésű asztali platform, a béta-tesztelők különösen jó tapasztalatokat szereztek vele a különféle tranzakciókat kezelő alkalmazottak – például az ügyfélszolgálat és a szervizszemélyzet – körében. A nyílt forráskódú asztali operációs rendszer emellett olyan speciális alkalmazások terén is előnyösen érvényesül, mint az információs kioszkok és a váltott műszakban dolgozó felhasználókat kiszolgáló asztali gépek. A Novell Linux Desktop iránt azok a vállalatok is érdeklődnek, amelyek a műszaki területen használatos, hagyományosan magas költséggel üzemeltethető, Unix-alapú munkaállomások alternatíváját látják benne.

– A Novell Linux Desktop várható piacát az első két évben a vállalati és intézményi asztali számítógépeknek az a 20%-a alkotja majd, amelyeken a nyílt forráskódú asztali operációs rendszer azonnali, logikus és költséghatékony alternatívát jelenthet a jelenlegi megoldásokkal szemben – mondta Szittya Tamás, a Novell Magyarország ügyvezető igazgatója. – A Novell Linux Desktop bevezetése a gépeknek csak ezen a 20%-án több mint 10 milliárd forintos megtakarítást jelenthet a magyarországi vállalatok és intézmények számára.

A kiterjedt hardvertámogatást és fejlett energiagazdálkodást biztosító, 2.6-os verziójú kernelre épülő Novell Linux Desktop irodai alkalmazáscsomagot, elektronikus levelezőrendszert és csoportmunka-alkalmazást, böngészőt és egy sor más szolgáltatást, valamint központi felügyeletet segítő eszközöket tartalmaz. Az OpenOffice Novell változata táblázatkezelő, szövegszerkesztő és bemutatóeszközökből áll, és kiterjedt kompatibilitást biztosít a Microsoft Office file-formátumaival. Olyan betűkészleteket kínál, melyek metrikusan kompatibilisek a Microsoft betűkészleteivel, így jobb formátumhűséggel olvashatók az eredeti Microsoft Office file-ok. Az OpenOffice a dokumentumok Adobe PDF formátumú exportálására is képes, további szoftverek telepítése nélkül.

Az elektronikus levelezést, naptárhasználatot, feladatkezelést és címjegyzéket biztosító végfelhasználói alkalmazás, a Novell Evolution a legteljesebb és legszélesebb körben használt linuxos csoportmunka kliensszoftver. Szabványos kommunikációs felületeken keresztül az összes jelentős szervert támogatja, közöttük a Microsoft Exchange 2000 és 2003 rendszereket, 2005 első felére pedig a Novell a GroupWise 6.5-kapcsolódást is megvalósítja.

A Novell Linux Desktop a Mozilla Firefox böngészőt tartalmazza, amelyet olvasóinknak nem kell külön bemutatnunk. Az internetes szabványokat támogató alkalmazás olyan funkciókkal szolgál, mint a többlapos böngészés, a felbukkanó ablakok letiltása, az integrált keresőeszköztárak használata, valamint a képek és sütik szűrt engedélyezése. A nyílt forráskódú asztali operációs rendszer tartalmaz egy nyílt forráskódú, azonnali üzenetküldésre alkalmas klienst is, amely támogatja a legáltalánosabb üzenetküldési protokollokat, így az AOL, az MSN és a Yahoo! szolgáltatását, továbbá a Novell GroupWise Instant Messengert is. A Novell iFolder 2 kliens a felhasználó munkaállomásán található mappa file-jait szinkronizálja a központi iFolder szerverrel, ahol az adatok biztonsági másolatát a vállalat archiválórendszereinek részeként lehet tárolni. A Citrix ICA kliens pedig biztosítja a Novell Linux Desktopon közvetlenül nem futtatható alkalmazások elérését, például olyan



» A Novell Linux Desktop a SUSE Linux 2.6-os verziójú rendszermagjára épül

Windows alkalmazások használatát, amelyek látszólag Novell Linux Desktopon futnak, valójában pedig egy, az alkalmazást üzemeltető távoli szerveren kerülnek elindításra.

A Novell ZENworks Linux Management rendszerrel való integráció lehetővé teszi a rendszergazdák számára a Linux asztali számítógépek egy központi helyről történő könnyű telepítését, testreszabását és felügyeletét. Ennek köszönhetően vállalati szintű informatikai felügyelet biztosítható a szoftvertelepítés, a távoli felügyelet, valamint a frissítések és a hibajavítások telepítése során.

A CD-n és letölthetően egyaránt forgalomba kerülő Novell Linux Desktop a gyártó által ajánlott 9900 Ft-os kiskereskedelmi ára a gyenge dollár következtében jelenleg magasabb, mint az Egyesült Államokban, ahol 50 dollárért vásárolható meg a licenc felhasználónként. Ezért az árért a vásárlást követő egy évben kiadott bármely újabb verzió használható. Minden frissítés és hibajavítás a ZENworks Linux Management szereveren keresztül érhető el az update.novell.com weboldalról. A Novell emellett teljes körű termékmegoldatát nyújt a nyílt forráskódú asztali operációs rendszerhez az ügyfelek elvárásaihoz illeszkedő, külön szerződések keretében.

A nyílt forráskódú asztali operációs rendszer elsődleges piacaként a Novell a közigazgatástól kezdve az egészségügyi intézményeken keresztül a pénzintézetekig a különféle ügyintézői és ügyfélszolgálati munkaállomásokat nevezte meg, de a cég rövid távú céljai között szerepel a Novell Linux Desktop többfelhasználós, valamint mérnöki munkakörnyezetben való széles körű elterjesztése is. PCM

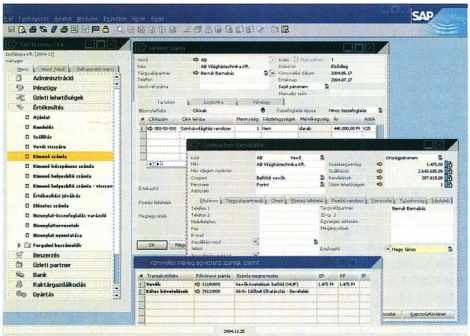
Az Európai Unió más tagállamait követően a magyar piacon is megjelent az SAP Business One átfogó ügyviteli megoldáscsomag, amely a kis- és középvállalatokat hivatott segíteni a magasabb szintű irányítás megvalósításában és a nagyobb nyereség elérésében, valós idejű, egységes áttekintést adva a cég pénzügyi, logisztikai és szerviztevékenységével, valamint az ügyfélkapcsolat-kezelésével összefüggő adatokról és folyamatokról.

Első az üzlet

Kis Endre

A kis- és középvállalatok (KKV-k) esetében a rugalmasság, a gyors alkalmazkodás képessége az üzleti előny egyik kulcsa. Napjaink piaci környezetét ugyanakkor a kiélezett verseny és a drasztikusan változó ügyféligények határozzák meg, és ez a körülmény mindinkább megnehezíti a növekedés biztosítását vagy akár a fennmaradást e cégkör számára. A KKV-k körére mégis jellemző, hogy a vállalatvezetők hagyományos üzleti folyamatok mentén és régebbi informatikai rendszerek alkalmazásával próbálnak hozzáférni a szükséges információkhoz, így nem tudnak mindig kellő gyorsasággal lépni, és ezzel veszélyeztetik piaci helyzetüket.

Az SAP Business One a megalapozott üzleti döntések meghozatalához szükséges kulcsfontosságú, naprakész információkkal látja el az üzleti felhasználókat, ezzel visszaadva kezükbe az irányítást, lehetőséget adva a vállalatnak arra, hogy versenyképesebbé, akár piacvezetővé váljék. Az ügyviteli megoldáscsomag által a felhasználó gyors, pontos és teljes körű hozzáférést nyer az üzleti információkhoz, amiben a könnyen használható grafikus kezelőfelület, az egyedülálló Drag&Relate szolgáltatás, valamint a Microsoft Office termékekkel való szoros integráció segíti. A rendszer egy hónapnál rövidebb idő alatt bevezethető, mivel az alapfunkcionalitás beállítások sorával széles skálán konfigurálható, használata pedig nem igényel különösebb oktatást az alkalmazottak körében. Az SAP Business One szoftverfejlesztői csomagjával (Software Development Kit, SDK) ugyanakkor az SAP partnerei – a rendszer értékesítésével és bevezetésével foglalkozó cégek – a megoldás alapfunkcióit kibővítve, illetve megváltoztatva ágazatspecifikus funkciókat és kiegészítő képességeket hozhatnak létre, valamint interface-t építhetnek ki külső (harmadik féltől származó) eszközök és rendszerek felé.



» Az SAP Business One grafikus kezelőfelülete, bal oldalon a modulokat tartalmazó menüvel

Az SAP Business One az elmúlt évek szinte valamennyi vállalatméretre kínálunk ERP-megoldást – mondta Pálfalvi György, az SAP Hungary KKV-szegmensért felelős üzletágvezetője. – A nagyvállalatok számára ez a mySAP Business Suite, amely a hagyományos számviteli és logisztikai folyamatoktól az emberierőforrás- és tudásmenedzsmenten át az adattárház-megoldásig és a döntéstámogató üzleti intelligenciáig minden szóba jöhető folyamatot és területet felölel. Ezt a megoldást közvetlenül és szolgáltató partnereinken keresztül is értékesítjük. Partnereink ágazatspecifikus megoldásokat is fejlesztenek erre a teljes körű ERP-megoldásra, illetve egyes funkciócsoportjaira, például a közműszolgáltatók és a nagykereskedők részére.

– A 90-es évek végén az SAP Hungary is készített egy horizontális template-et Kulcsr@kész SAP néven, amely ERP-alapfunkcionalitást nyújtott elsősorban az univerzális beszerzési és értékesítési profillal bíró középvállalatoknak. Ez a csomag ugyan egy kissé megelőzte korát, anyacégünk azonban idővel valamennyi piacán bevezetett egy középvállalatoknak szóló, a nagyvállalatinál valamivel kevesebb licenctartalmat hordozó megoldást, amely mySAP All-in-One néven ismert. A Kulcsr@kész SAP nevet így mi sem használjuk 2003 eleje óta. Magát az elképzelést és a csomagot számos magyarországi SAP-partner hasznosította, 2001 januárjától több mint 70 bevezetésre került sor, a rá épített ágazatspecifikus megoldások (például IT Trade, W@ERP) azonban saját néven váltak ismertté. A mySAP Business One és a mySAP All-in-One alkotta palettánkról így már csak a KKV szegmensnek szóló megoldás hiányzott, az SAP Business One megjelenéséig.

– Mint látjuk, a nagy- és középvállalati termékeink elnevezésében közös a mySAP összetétel, míg a KKV-knak szánt megoldásunk neve egyszerűen SAP-vel kezdődik – mondta Kézdy Gergely, az SAP Hungary SAP Business One-ért felelős területi menedzsere. – Az eltérés arra utal, hogy a kisvállalati csomag más technológiai alapokra épül, más programnyelven íródott, mint a közép- és a nagyvállalati megoldásaink. A kisebb vállalatméret és a kevésbé összetett folyamatok ugyanis egyszerűbb eszközökkel támogathatók gazdaságosan. Az SAP Business One ezért Windows technológiára épül. Zárt forráskódú rendszer, amely azonban az elvégezhető beállítások sorával rugalmasan konfigurálható. Ha olyan speciális felhasználói igények is felmerülnek, amelyek ezen az úton nem szolgálhatók ki megfelelően, akkor ez megtehető a csomag részét képező szabványos fejlesztőfelületen keresztül, amellyel

NOBLESSE OBLIGE – Az SAP Business One bejelentésével immár valamennyi vállalatméretre kínálunk ERP-megoldást – mondta

külső alkalmazások a felhasználói felület szintjéig integrálhatók a rendszerbe, illetve Visual Basic és C++ nyelven kiegészítő programok írhatók hozzá. A felépítés tehát egyszerűbb, de szilárd alapfunkcionalitás, rugalmas konfigurálhatóság jellemzi, és szabványos fejlesztői környezetet nyújt a további testreszabáshoz. Mindennek köszönhetően az egyedi fejlesztések az SAP Business One újabb verziói alatt is változatlanul használhatók maradnak, a felhasználó ráfordításai megőrzik értéküket.

KÖVESSE A NARANCSSÁRGA NYILAT!

– Az SAP Business One funkcionalitása mindazt nyújtja az üzleti folyamatok lefedése terén, ami egy KKV-knak szánt ERP rendszertől ma elvárható – mondta Pribék Ádám, az SAP Hungary SAP Business One-ért felelős technológiai menedzsere.

– Elsősorban a kereskedelem és a szolgáltatások terén tevékenykedő vállalatok számára készült, így a pénzügy mellett a logisztika és az ügyfélkapcsolat-kezelés támogatása különösen fejlett, míg a bonyolultabb gyártási folyamatok lefedése valamivel több fejlesztést igényelhet. Az implementációt és a használatot segítő funkciók tekintetében azonban számos sajátsággal bír a csomag.

– Az SAP Business One licence a rendszer összes modulját tartalmazza, a beállítások során azonban különböző jogosultságok adhatók a nevesíthető felhasználóknak, így meghatározható, ki melyik modult érheti el olvasásra, illetve írásra is: egy CRM-felhasználó értékesítőnek nyilván másfajta hozzáférésre van szüksége, mint a fejlesztéssel foglalkozó partnernek. Ugyanígy az általános beállítások részeként adhatók meg a cég működésére vonatkozó olyan paraméterek, mint például a könyvelési periódusok és a több cég definiálása, a számla formája, valamint az alkalmazotti, cikk- és ügyféltörzsadatok stb. A több mint száz beállítás egy felhasználóbarát megjelenésű, grafikus kezelőfelületen végezhető el, amihez a bevezető partner az igényfelmérés alapján tanácsot ad, illetve végre is hajtja azokat. Az SAP Business One a Microsoft SQL Server adatbázisát tartalmazza, a csomag kliens–szerver architektúrában működik, az adatbázis a kiszolgálón, a funkcionalitás a vastag kliensen fut, a megoldás erőforrásigénye ezáltal kisebb, illetve elosztott. Ahol azonban nem biztosítható kellő sávszélesség a hálózati forgalom számára, ott a terminálszerver-alapú kiépítés is választható.

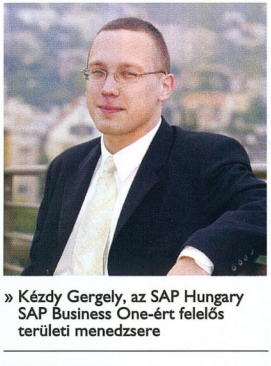
– Az emberierőforrás-kezelő (HR) modulból a KKV ERP-csomagokra jellemző módon hiányzik a bérszámfejtés funkcionalitása.

– Ez tudatos, mivel a területet érintő szabályozás országonként eltérő és gyakran változik, a felhasználóknak pedig azonnal alkalmazniuk kell az új előírásokat, ezzel nem várhatnak az SAP Business One újabb verziójának megjelenéséig. A modulhoz azonban harmadik féltől származó bérszámfejtő alkalmazások széles köre integrálható, az illesztést a bevezető partner könnyen elvégezheti a COM szoftverarchitektúrára épülő objektumok révén. További megoldásként a vállalat dönthet egy ASP (application service provider) szolgáltatásainak igénybevétele mellett is. Egy mySAP All-in-One-t felhasználó nagyvállalat például nyújthat bérszámfejtő szolgáltatást SAP Business One-felhasználó beszállítóinak, ha a szoftverlicence ezt lehetővé teszi.

– Az ügyfélkapcsolat-kezeléshez és a döntéstámogatáshoz az SAP Business One többféle beszámolót és két igen eredeti eszközt is kínál.

– Ezek a beszámolók egyszerű módon lekérdezhetők és bővíthetők, ami háromféleképp is megtehető. Az egyik lehetőség egy SQL-alapú felülettel rendelkező lekérdezésgenerátor, egy varázsló, amellyel táblából különféle lekérdezések határozhatók meg, az eredmény pedig grafikusan is megjeleníthető. Másrészt külső, harmadik féltől származó jelentéskészítő alkalmazások is használhatók. A legsajátosabb eszköz azonban az SAP Business One Drag&Relate funkciója, ami annyit jelent ebben az esetben, hogy húzd és lásd az összefüggéseket. Ha a felhasználó egy bejegyzést erre a felületre húz, akkor az eszköz előre definiált lekérdezései alapján azonnal megmutatja az összefüggéseket, az adattal kapcsolatos különböző bejegyzéseket. A másik nagyon felhasználóbarát szolgáltatás pedig a narancssárga nyíl, amely egy-egy bejegyzés mellett jelenhet meg. Erre kattintva a felhasználó az adattal összefüggő valamennyi további bejegyzéshez eljuthat, intuitív, mégis hatékony módon navigálva az üzleti folyamatok és összefüggések mentén.

» Pálfalvi György, az SAP Hungary KKV-szegmensért felelős üzletágvezetője



» Kézdy Gergely, az SAP Hungary SAP Business One-ért felelős területi menedzsere

» Pribék Ádám, az SAP Hungary SAP Business One-ért felelős technológiai menedzsere

CÉLCSOPORT ÉS PIACMÉRET Az SAP Hungary tapasztalatai azt mutatják, hogy a mintegy 150 millió forintos éves árbevételű cégek már mérlegelik egy komolyabb vállalatirányítási rendszer bevezetésének várható előnyeit. Az SAP Business One pozicionálásakor a kis- vagy középvállalat árbevétele azonban csupán egy szempont a sok közül.

– Egy 10-12 fős kereskedő cég folyamatai például viszonylag egyszerűek maradnak akkor is, ha a forgalom egyébként eléri a 8-10 milliárd forintot – mondta Kézdy Gergely. – Míg egy pár száz millió forintos árbevételű gyártó cég akár rendkívül bonyolult folyamatokkal is rendelkezhet például a minőségirányítás miatt, mert a gyógyszeripar beszállítója. Ezért azt mondanám, hogy az SAP Business One a 150 millió és 2-10 milliárd forint közötti árbevételű cégek számára nyújt megoldást, míg a mySAP All-in-One a 7-800 millió vagy 1 milliárd forintnál nagyobb árbevételű vállalatok számára. A mySAP All-in-One-t felhasználó nagyvállalatok beszállítói köre az SAP Business One szintén nagy potenciált hordozó célcsoportja, mivel az integráció a két rendszer között előre definiált és könnyen konfigurálható folyamatok formájában magas szinten megoldott. Arra is számítunk, hogy ha az SAP Business One-t használó vállalat kinövi a rendszer kereteit, akkor mySAP All-in-One használatára tér át, ismét magas szinten támogatott migráció keretében.

– Ennek alapján mekkorára becsülik a kis- és középvállalati ERP-megoldások piacát Magyarországon?

– Az SAP definíciója szerint a KKV szegmenst a 70 millió euronál, azaz kb. 17 milliárd forintnál kisebb éves árbevételű cégek alkotják – mondta Pálfalvi György. – Ez azt jelenti, hogy a 200 legnagyobb magyar vállalatot leszámítva Magyarországon az összes cég ebbe a kategóriába tartozik. Hogy évente hányan vezetnek be közülük ERP-rendszert, arra nézve nincs pontos adatunk. Az SAP Hungary felmérése szerint a KKV-k 80%-a használ valamilyen ERP rendszert, ezt a választékot azonban több száz különböző termék alkotja. 10-20 ügyféllel rendelkező szállítók megélnek az általuk bevezetett rendszerek támogatásából. Ezeknek a rendszereknek a zöme azonban valószínűleg kevésbé fejlett és követett, mint az SAP Business One, támogatásukra lényegesen szerényebb erőforrások állnak rendelkezésre, mint az SAP esetében. Míg nyugaton a vállalatok átlag 9-10 évente cserélnek ERP-rendszert, addig a magyar piacon erre gyakrabban, 5-6 évente sor kerül. Az első hullám a 90-es évek végén volt, így minden okunk megvan a derűlátásra.

– Az SAP Business One 2002 októberében jelent meg az EU piacán, azóta 4200 KKV vállalatnál került bevezetésre – fűzte hozzá Kézdy Gergely. – Magyarországon 2004. augusztus elejétől november elejéig futott egy bejelentést megelőző tesztidőszak, amelynek során 30 ügyfél vezette be a rendszert. Mivel a csomagot partnereinken keresztül értékesítjük, a konkrét licencdíj náluk alakul ki a fejlesztések, az oktatás stb. függvényében. Egy 2,5 millió forintos nagyságrendű költségvetéssel azonban a vállalat bátran hozzálátha tegy ötfelhasználós SAP Business One bevezetéséhez. PCM

Szöby [szoby@ipma.hu]

» Medal of Honor: Pacific Assault mod kit

A jelen számunkban tesztelt, nagyon magas színvonalú játék rajongói számára mostantól a szó szoros értelmében szabad a pálya, ugyanis a szoftver fejlesztői hasznos Mikulás-csomaggal leptek meg bennünket. A mod kit olyan összeállítás, amellyel kedvünkre hozhatunk létre újabb helyszíneket a háborús FPS-hez. A pakk külön oktatóanyagokkal is segítséget nyújt ehhez. A 47 Mbyte-os file-t itt találjátok: ➲ **www.3dgamers.com/dlselect/games/medalofhonor2/Thirdparty/mdk_final.zip.html**

» DOOM 3-INFÓK «

Úgy tűnik, a Doom 3 jött, látott, és győzött, legalábbis erre utal, hogy a napokban túllépte az egymilliós eladási álomhatárt. Mondjuk november utolsó hetének toplistáján már nem szerepelt a legjobb tíz között, de az xboxos változat premierje, továbbá az első hivatalos kiegészítő is még csak ezután jön.

A Doom 3: Resurrection of Evil című küldetéslemezről idő közben kiderült, hogy összesen 11 új pályát tartalmaz majd, olyan, eddig nem látott ellenfelekkel, mint például a The Forgotten, a Hell Hunter, a Bruiser, vagy a Vulgar. A frissen debütáló fegyverek között üdvözölhetjük majd a dupla csövű shotgunt, lesz Grabber és Artifact, illetve új, környezeti hatásoknak ellenálló ruhákat is felvehetünk. A multiplayer rajongókat 4 további pálya várja majd, egyenként 8 játékosnak engedve teret. ➲ **www.doom3.com/**

Amúgy gondoltátok volna, hogy a Doom 3 60 fps-sel száguld egy Voodoo 2-es kareszon? Márpedig nem vicc!! Kicsikét „lebutítva" ugyan, de működőképes. Csekkoljátok a képet! Nem kicsit durva! :) Bővebb instrukciók: ➲ **www.voodoo.zarovka.com/**

» Nem volt zökkenőmentes a Half-Life 2 startja

Mint arról korábban már beszámoltunk, a Valve Software új vizekre evezett, és saját Steam rendszerére támaszkodva próbálta elejét venni a Half-Life 2-vel kapcsolatos visszaéléseknek. Ez ideig-óráig sikerült ugyan, de hosszabb távon nem tudta megakadályozni a warezváltozat elterjedését, ráadásul a Steam túlterheltség miatt több ízben órákra lebénult. Hamar kiderült az is, hogy a játék alapvető hibákkal került piacra: csak úgy lehetett telepíteni, ha már a CSS is a gépen figyelt, továbbá a hang hajlamos volt egyszerűen kikapcsolni játék közben.
A Valve egyébként nemrégiben összehangolt akciót hajtott végre, amelynek során ellenőrizték a felhasználók regisztrációját, és mindenkit letiltottak, aki egy bizonyos 5J52E kezdetű hamis kóddal illegálisan akart játszani. Az intézkedés nem kevesebb, mint 20 ezer embert érintett...

A játékhoz kapcsolódó hír, hogy lelkes rajongók összedobták a Half-Life 2 magyar szövegekkel ellátott változatát. A következő helyről letölthetitek: ➲ **www.cheatland.hu/hl2/**

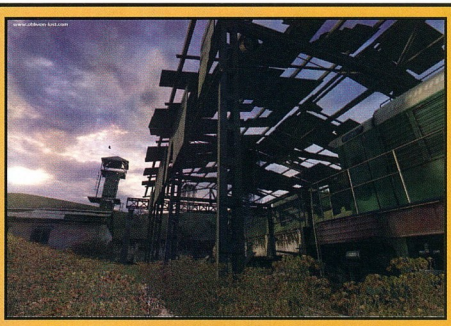
Időközben Gabe Newell elkottyantotta azt a nem igazán meglepő infót is, miszerint már megkezdték a munkát a Half-Life 3-on!

A Half-Life 2 ugyanakkor, minden negatív körülmény ellenére, láthatóan elnyerte a rajongók szimpátiáját. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a Los Angelesben, december 14-én megrendezésre kerülő Spike TV Videogames Awards gálájára 5 kategóriában is jelölték, melyek sorrendben a következők: az év játéka, a legjobb grafika, a legjobb technológiai innováció, a legjobb számítógépes játék, a legjobb FPS.

A Valve a nagy felhajtás közepette kiadta a Half-Life 2 Deathmatch Software Development Kitet (SDK), és ezzel egybekötve pályatervezői versenyt hirdetett, melyen az első három helyezett 5000, illetve 3000 dolláros pénzdíjban részesül majd. Az érdeklődők ide nézzenek be: ➲ **www.steampowered.com/**

» Újra életjelet adott magáról a Psychotoxic projekt

Jó rég volt, amikor a megboldogult Gamer Magazinban bemutatót írtam a Psychotoxic: Gateway to Hellről azzal, hogy a játék idén nyáron kerül a boltokba. A program sorsa sokáig nagyon bizonytalan volt, egy időre le is állították a fejlesztését, de most úgy tűnik, végül mégis kezeink közé kapjuk. Az új megjelenési dátum 2005 májusa.
➲ www.psychotoxic.de/en/flash.htm

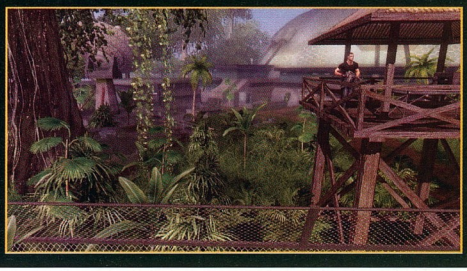


S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl

A fejlesztők világgá kürtölték azt a rajongók számára oly örömteli hírt, miszerint a Stalkert meghajtó X-Ray engine december folyamán végleges formájában elkészül. Ennek alapján a projekt vezetői váltig állítják, hogy a jövő év májusára tervezett megjelenés elé már senki és semmi nem gördíthet akadályt. Úgy legyen! ➲ www.stalker-game.com/

» Újabb büntetésre készül a CryTek!

Ezekben a napokban is tolom a Far Cryt, mégpedig 1600x1200-ban, ultra high qualityn, és a látottak alapján azt kell mondanom, ez a játék minden tekintetben üti az összes eddig megjelent FPS-t – márpedig a Doom 3 nagyon magasra tette a lécet. Nem tudom szavakkal leírni, mire képes ez a program külső és belső tereken egyaránt. A világsiker nem is maradt el, és most megérkeztek az első infók a fejlesztők következő nagy dobásáról, ami jelenleg a Far Cry 2: The Project nevet viseli. Időközben egy 370 Mbyte-os, kipróbálható demót is kiadtak hozzá – Ati logóval, ami sokat sejtet. A képek láttán csak kapkodom a levegőt...
➲ www.crytek.com/news/index.php?lang=eng&english.x=31&english.y=9#



Galaxison innen és túl

Jelenleg a játékiparban készülő minden hatodik alkotás az FPS (first person shooter, azaz első személyű akciójáték) műfajba tartozik. Nem véletlenül, hiszen ez a stílus a szórakoztató szoftverek piacának és a hardverek fejlődésének a legfőbb mozgatórugója, ezért minden érdekelt cég szeretne legalább kis szeletet kihasítani magának a százmilliárdos tortából.

INFOBOX Kategória: **FPS** • Kiadó: **Irrational Games** • Fejlesztő: **Vivendi Universal/Sierra** • Web: **www.tribesvengeance.com**

- Kiváló többjátékos mód
- Sokszínű fegyverzet és felszerelés
- Profi grafia és fizika

ARÉNA

Unreal Tournament 2004 **94%**

Quake 3 **85%**

Tribes 2 **84%**

Sz@by (szaby@ipma.hu)

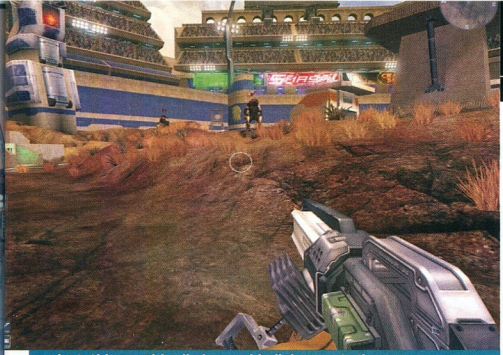
Idén októberben a Tribes-sorozat harmadik része is versenybe szállt a vásárlók szívének meglágyításáért. Kérdés, hogy van-e igazi érték a dobozban, vagy ezúttal is csak a bankszámla hizlalása a cél? Lássuk!

A TÖRZSFEJLŐDÉS ÚJABB FOKA Miután a '90-es évek második felében egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy az online csapatjátékok előtt hihetetlen lehetőségek állnak, továbbá a multiplayer opció hiánya miatt sorra csődöltek be egyébként zseniális alkotások is (lásd Undying), egyre több cég kezdte termékét kifejezetten erre a piacra fejleszteni. A színteret uraló „három nagy", a Counter Strike, a Quake és az Unreal Tournament elképesztő összegeket szakított. Ilyen vetélytársakkal szállt versenybe a Dynamix által fejlesztett, és a Sierra gondozásában megjelent Starsiege: Tribes 1998-ban, majd 2001-ben a Tribes 2. Utóbbi remekül eltalált hangulatával, fegyvereivel, járműveivel, illetve sajátos taktikát igénylő megközelítésével nagy sikert aratott, és széles rajongóbázist alapozott meg szerte a világon (miközben a Dynamix nem sokkal később csődbe ment).

A Tribes: Vengeance azzal a koncepcióval született, hogy maradjanak meg mindazok az elemek, amelyek az előzőekben jók voltak, de az új rész legyen a korábbiaknál is összefogottabb, nyújtson még nagyobb élményt a játékosoknak. A Vivendi Universal ennek érdekében úgy döntött, ezúttal a canberrai székhelyű Irrational Gamesre bízza a munkát – e csapat nevéhez olyan alkotások fűződnek, mint például a Freedom Force, vagy a System Shock 2, sőt a társaság egyes tervezői és programozói (még a jó öreg Warren Spector irányítása alatt) részt vettek annak idején a Thief – The Dark Project, az Ultima Underworld és a System Shock munkálataiban is.

» E szépen kialakított, nagy belső tér nagyban hasonlít az Unreal Tournament 2004 grafikájára – nyilván az engine miatt is

A HERCEGKISASSZONY ÉS A JÓKÉPŰ BANDITA ROMÁNCA A Tribes-sorozatban most debütáló egyjátékos sztorit nagyon nehéz megítélni. Önmagában nézve valójában nem több, mint egy mérsékelt Star Wars- vagy Dune-utánérzés, másfelől számos eleme emlékezetes és egyedi. A történet igazán részletes taglalására nincs elég hely, de talán nem is szükséges. Annyit elöljáróban mindenképpen érdemes elmondani, hogy a történet alakulása folyamán rendszeresen változnak az idősíkok, továbbá küldetésenként más és más szereplő bőrébe bújva



» A játékban több alkalommal kell ilyen arénában harcolnunk, ami egyben jó gyakorlást jelent a multiplayer megmérettetésekre

vehetünk részt az eseményekben, a jó, illetve a rossz oldalon egyaránt. Aki meg szeretné érteni az összefüggéseket, annak tanácsos nagyon odafigyelnie minden apró részletre, és az átvezető animációkra. (Érdekes megoldás, hogy a fejlesztők az egyjátékos mód integráns részévé tettek olyan pályákat is, amelyek voltaképpen csak arra szolgálnak, hogy kifinomítsuk képességeinket, és gyakoroljunk a multiplayer megmérettetésekre.)

A történet évszázadokkal a Starsiege-sztori előtt játszódik, abban az időben, amikor először erősödtek fel a törzsi ellentétek . Az új epizód ilyen módon hátteret adja mindazoknak a hatalmaknak és klánoknak (például Blood Eagles, Phoenix), melyek az előző két Tribesban is szerepeltek. A játék kezdetén az egyik főszereplőt, Julia hercegnőt láthatjuk, aki egy haldokló embertől titokzatos, medálszerű korongot vesz át (a küldetés további része természetesen segít majd megérteni, kik ezek a karakterek, és mi igazából a korong jelentősége). Aztán hirtelen nagyot vált a szín, és máris egy birodalmi hajó fedélzetén találjuk magunkat. Itt a másik hercegnőt, Victoriát figyelhetjük, amint apja politikai okokból (uralkodói házak egyesítése céljából) hozzá akarja adni valakihez, akit ő nem szeret. Mielőtt a kislány el tudna menekülni sorsa elől, „magától" megoldódik a probléma, ugyanis törzsi harcosok támadják meg az űrhajót, és mindenki menekül, amerre lát. Itt kezdődik valójában a játék, Victoriát irányítva kell eljutnunk a mentőhajókig. Ez a küldetés egyébként tutorialként is felfogható, mert viszonylag gyorsan megtanuljuk használni a fegyvereket és a felszerelési tárgyakat. Ebben Victoria nővére is segít, aki rádión keresztül osztja az ukázokat. Sajnos a menekülés végül kudarcba fullad, és Victoria a támadók markába kerül. Azonban a harcosok vezére, Daniel nem öli meg a lányt, hanem magával viszi túszként. Később meglátogatjuk a lányka elrablóinak lepukkant, veszélyekkel teli világát is, ahol újabb nagy küzdelmek várnak ránk. A fiatal hercegnő természetesen állandóan dühös, szüntelenül veszekszik, és szemben áll Daniellel, azonban viszonyuk egyre bensőségesebbé válik, ami egy későbbi románc kialakulását sejteti.

Főként többjátékos módra kihegyezett, de összességében élvezetes egyjátékos kampányt is kínáló FPS, sokféle fegyverrel és más taktikai eszközzel.

A történet ezután visszavisz bennünket a legelőször megismert Julia hercegnőhöz, aki futurisztikus gladiátorjátékok ünnepelt sztárjaként tűnik fel. Jó néhány mérkőzést meg fogunk vívni őt irányítva, ezenkívül megszemélyesítjük Danielt, majd az egyik rossz fiút, sőt, még egy titokzatos, robotszerű szupergyilkost is. Annyit talán még elárulhatok, hogy a sztori vége felé haladva eljön az idő, amikor Victoria szülei végre Daniellel egy asztalnál ülve beszélgetnek a fiatalok közös jövőjéről. Azonban hiába a békülés, az egymásra találás, mert a bosszúvágy felülkerekedik, előtörnek a régi sérelmek, és Daniel egy óvatlan pillanatban Victoria szeme láttára öli meg a lány édesapját – megint elszabadul a káosz, a végét pedig majd meglátjátok...

FEGYVEREK ÉS JÁRMŰVEK A Tribes: Vengeance egyik nagy erőssége, hogy felszerelési tárgyai és fegyverei általában nagyon jól használhatók, továbbá a fizika a játékmenet integráns része! Azt, hogy egy küldetésnek milyen páncélzattal, felszereléssel és lövegekkel vágunk neki, legtöbb esetben magunk dönthetjük el. Az Inventory Stationök igénybevételekor háromféle páncélzat, továbbá különféle pakkok közül választhatunk. Értelemszerűen a legkönnyebb páncél véd legkevésbé – cserébe könnyebben, gyorsabban mozoghatunk vele. A játék taktikai szempontból legfontosabb, mondhatni esszenciális eleme a jetpack. E hátunkra erősített hajtóművű segítségével levegőbe emelkedhetünk, használata közben meghatározott idő után kifogy, majd újratermelődik. Szintén kiváló ötlet a siélés! A szóköz billentyű nyomva tartásával remekül kihasználhatjuk a terep adottságait, és gyorsan lefel csúszkálhatunk a pályákon. Sőt, kis gyakorlattal a jetpackkel rá is segíthetünk a haladásra!

» A Tribes 3 világában nagyon kevés állatka, vagy egyéb lény akad. A zárt harctéren azonban ránk szabadítanak majd egy kisebb „csordát". Ezekkel a furcsa gonosztevőkkel a nyílt terepen is rendre meggyűlik a bajunk

A fegyverekre csaknem általánosan illik az a megállapítás, hogy bár egyik sem igazi újdonság (más programokban mindet láthattuk már), mégis egyediek, más és más körülmények között használhatók eredményesen, tehát összhatásában a fegyverarzenál igazán sajátos karaktert kölcsönöz a játéknak. Legjobban szolgáló csúzlink a robbanó korongokat kilövő spinfusor, de közelebbről nagyon hatékony a sörétes puska, a borotvaéles frisbee, továbbá a golyószóró, távolról pedig nagy pusztítást végezhet a gránátvető, illetve az egyszerre több lövedéket spirális alakban kilövő rakétavető is. Nagyon fontos újítás, hogy

» Pixel shader 1: az árnyalók segítségével készült textúra felszíne igazán valós külsőt ad a fal felületének

egyik mordályt sem kell újratölteni, így még jobban figyelhetünk a pergő akcióra! Hasznos szerszám a kötélpuska is, segítségével pókemberként húzhatjuk fel magunkat bármely falon, vagy mennyezeten.

Roppant nagy használt vehetjük mindamellett a telepíthető fegyvereknek és berendezéseknek. Ilyenek például az aknák, illetve a terepen elhelyezhető automata golyószórók (ezekből egyszerre csak egy lehet nálunk, és telepítés után nem is lehet őket összegyűjteni, csak szétlőni). A bárhová állítható gyógyító állomás pedig automatikusan visszaadja energiánkat, amint hatósugarán belülre kerülünk. Itt jegyezném meg, hogy társaink között is van lehetőségünk energiaátadásra, ami még tovább növeli a taktikai lehetőségek számát.

A Tribes: Vengeance a korábbi hagyományokat tiszteletben tartva többféle vezethető járművet is kínál (terepjáró, tank, repülőgépek). Ezekről nem akarok sokat szónokolni, lényeg, hogy nagyon jól feldobják a játékmenetet, és tovább növelik a már így sem csekély számú taktikai lehetőségeket.

FIZIKA A Tribes 3 kereken a századik olyan program, melyhez a fejlesztők a Havok technológiát licencelték. Ez okos, jó döntés volt, mert a végeredmény némi szépséghibától eltekintve roppant meggyőző! Van rajta még mit csiszolni, de végre kijelenthetjük, hogy itt már nem csak parasztvakításról van szó, mert a fizika az egész játékot alapjaiban meghatározza. A jetpack és a gravitációs erő ellentétes hatása szokatlan stílus elsajátítását követeli meg a játékostól, ami egyedivé teszi az élményt. Ehhez hozzá kell tenni, hogy a tárgyak többsége törhető, szanaszét repülnek a szilánkok, monitorok, székek, ami nagyon látványos, miként a rongybabaként összecsukló testek is. Emlékezetes volt például az a jelenet, amikor a szobába érve két láda mögül egyszerre kezdtek el záporozni a golyók, folyamatosan görgetve maguk előtt a dobozokat, melyek mögé eredetileg fedezékbe akartam bújni!

» Új védelmi technológia

A Tribes 3-at a SecuROM nevű másolásvédelmi programmal vértezték fel. Az eljárás a Sony fejlesztése, lényege abban áll, hogy a mastering folyamat során a legyártott CD-ROM-okra ráégetik azt az „elektronikus ujjlenyomat"-nak is nevezhető kódot, amely nem másolható. A CD-re írt egyik, mindössze 20 Kbyte-os program minden esetben ezt a jelet keresi, de mivel azt nem lehet többszörözni, a keresőprogram értelemszerűen nem találja meg a másolt CD-n, minek következtében a játék nem fog működni.

MINDENT A SZEMNEK! Az Irrational a jelek szerint minden tekintetben biztosra akart menni. Mivel a kidolgozott szingli kampány mellé büntető látvány is dukál, ezért beszerezték napjaink egyik legfejlettebb technológiáját, az Unreal Tournament 2004 engine-jét. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy mindez mennyit javít az összhatáson! A grafikai lehetőségek valóságos tárháza már a játék főmenüjében is megjelenik, ahol a karakterek és a környezet részletességén túl szabadon állíthatjuk a textúrák élességét, a filterezést, sőt még azt is, hogy a program használja-e a shader modell 2.0-t. Van itt elvileg minden, ami manapság igazán vonzóvá tehet egy FPS-t. A karakterek arcán pixelenkénti árnyékolás látható, a tereptárgyakat bump mapping teszi érdessé, a víz és a fémfelületek felszíne a pixel shadereknek köszönhetően nagyon szépen csillog, hatalmasak a bejárható területek.

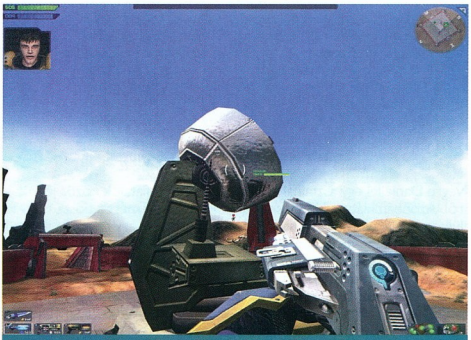
MULTIS ÖRÖMÖK A fórumokon olvasható vélemények egybehangzó vonása, hogy a Tribes: Vengeance szingli küldetésének dacára a játék igazi vonzereje még mindig multiplayer opciójában rejlik. Ken Levine és kollégái mindent megtettek azért, hogy átlagon felüli alkossanak, és ez sikerült is nekik. Összesen hat játékmód áll rendelkezésünkre, az UT-hagyományok nyomában egyensúlyozva itt is számos jókora pálya közül választhatunk, és minden esetben valamilyen jármű fokozza az élményeket. Az *Arena* mód a szokásos deathmatch durvulást nyújtja, azaz lőni kell mindenkit, aki csak elénk vetődik. A móka kilenc fordulón át tart, de nem árt óvatosnak lenni, mert nincs „újraéledés", tehát aki kipurcan, annak várnia kell a következő menetig. A *Capture The Flag* szintén ismerős, itt a másik csapat zászlaját kell elcsenni, és ép bőrrel visszajuttatni azt saját támaszpontunkra. Ennek egyik válfaja a *Rabbit*,

» Az arénában szerencsére nem egyedül kell majd szembenéznünk az ellenfelek rohamával, velünk lesznek hűséges bajtársaink is

aminek lényege, hogy a megszerzett zászlót annyi ideig tartsuk magunknál, amíg csak lehetséges. A *Ball* némi futurisztikus focidrukkot hoz, hiszen ebben a módban egy labdát kell megszerezni, és az ellenfél kapujába passzolni. Végül ott a *Fuel* – ezt a játékmódot a szingli küldetésben is kipróbálhatjuk. A Fuel lényege, hogy üzemanyagcellákat kell feltöltenünk (legfeljebb 15 egységnyi anyag vihető egyszerre), majd elszállítanunk saját támaszpontunkra.

DÉJÀ VU... Most, így a végső értékelésnél kicsit gondban vagyok, mert a játék egyik oldalról nézve sokkal többet nyújt az átlagnál, rengeteg apró pozitívumot rejt (voltaképpen eddig is éppen ezt ecseteltem), de bizonyos tekintetben valahogy mégsem áll össze a kép. Akár azt is mondhatnám, hogy „általában véve jó a játék, azonban az éremnek két oldala van". Mondhatnám, de nem mondom, mert ez egyrészt bazi nagy közhely, másrészt nem igaz, mert az éremnek ugyanúgy 3 oldala van, mint bármely más 3D-s objektumnak:). De a lényegre visszatérve: ott van ugye a történet. Szövevényes, kellően hosszú, vannak benne elgondolkodtató mozzanatok – mégis tele van kiszámítható, már unalomig ismert megoldásokkal, üres fordulatokkal, amelyek lerontják az összképet. Ráadásul hiába jó ötlet az idősíkok váltogatása, mert a sztori egészében véve végül is nagyon nehezen követhető, az egyes információk összegyúrása sokszor csaknem lehetetlen.

Nem tudom szó nélkül hagyni bizonyos elemek más játékokból való „kölcsönvételét" sem. Szándékosan nem a lopás szót használtam, mert az talán kicsit erős megfogalmazás lenne, mindenesetre az avatottabb felhasználóknak jó néhány program be fog ugrani menet közben. Egyik ilyen alkotás egyértelműen a Halo! A Tribes kültéri helyszínei



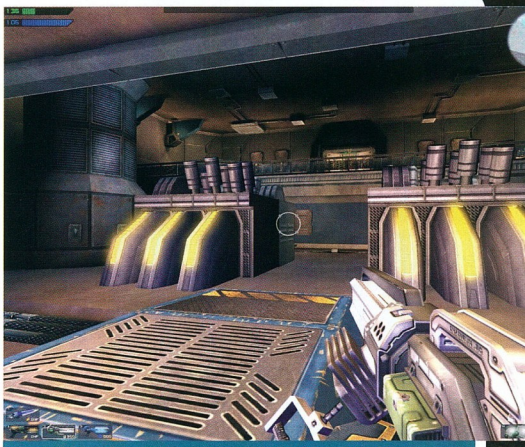
» Pixel shader 2: a radar remek példa arra, hogy a pixelenkénti árnyalással mennyire valósághű fémfelületek állíthatók elő

» A jetpackkel repülve ilyen szép panorámát kapunk a körülöttünk elterülő világról. A földet érés azonban kellemetlen, ha az üzemanyagot nem adagoljuk elég okosan

a maguk sziklás terepeivel, szegényes növényvilágával, shaderes vízfelületeivel egy az egyben a Halót idézik, miként azok a részek is, amelyekben járműveket irányítunk, idegen lényekkel harcolunk, vagy menekülünk valahonnan! De azonnal beugrott a Westwood Renegade című FPS-e is, az ott látható Powerplantek, reaktorok, külső helyszínek kísértetiesen hasonlítanak a Tribes építményeire, még belső felépítésüket és a tereptárgyakat tekintve is. Más, főként beltéri helyszínek hangulata pedig olyan, mintha az Unreallel játszanánk, és – nyilván a grafikamotor miatt – az Unreal Tournament is sokszor beugrik.

Kivitelezésében ugyanakkor számomra a grafika sem egységes. Ahhoz tudnám ezt hasonlítani, mint amikor néha alaposan melléfogok a főzéssel. Ilyenkor valami nagyon különlegeset akarok alkotni, ezért beleteszek az edénybe minden olyan alapanyagot, illetve fűszert, amit csak jónak gondolok. Végül nagy csalódásomra eléggé közepes kaját kapok, amiről ráadásul nem igazán lehet eldönteni, eredetileg mi akart lenni. Valahogy hasonlóan érzek a Tribes: Vengeance grafikája esetében is, pedig önmagukban nézve a felületek, vagy a karakterek egyáltalán nem csúnyák! Sőt! Van bump mapping, pixel shaderek, nagy terek, a fejlesztők tehát mindent beszuszakoltak a kódba, ami csak menő manapság – mégis felemás a végeredmény. Nem ér minket olyan sokkhatás, mint például a Doom 3 helyszíneinek megtekintésekor, noha a Tribes alatt dübörgő UT engine a valós idejű fény-árnyék hatásokon kívül képes gyakorlatilag ugyanazokat az eljárásokat kihasználni, mint a konkurencia

» A játékban irányítható járművek egyike az űrhajó, segítségével ellenséges erőműveket kell majd megsemmisítenünk. Jó, ha vigyázunk rá, mert ha kilövik alólunk, a küldetés teljesítése sokkal nehezebbé válik egyedül, mindössze kézifegyverekkel



» A reaktorokban minden helyiségben gépek zakatolnak. Ennek ellenére a berendezés sokszor eléggé szegényesnek tűnik

(itt főleg a textúrázási megoldásokra gondolok). Nem sikerült elég jól eltalálni a színvilágot sem, néha egészen vad az eredmény, továbbá – mint a nagy tereket alkalmazó játékoknál általában – nagyon gyatra az árnyékok megjelenítése. A reklámszövegek ellenére a részecske- és fényeffektusokat szintén gyenge közepesnek ítélem, bár kétségtelenül látható egy-két szebb DirectX 9-es megoldás.

A grafikán kívül is maradt még néhány kidolgozatlan apróság. Sok kritika érte például a karakterek felépítését, illetve a hangokat. Utóbbi megállapításhoz magam is csatlakozom, ugyanis az audiorészleg a jelek szerint nem vette komolyan a feladatot. És mit mondjak, a mesterséges intelligencia se nagyon villog. Az M. I. becsületét igazából csak a külső helyszíneken mutatott teljesítménye menti meg, az ellenfelek tényleg remekül hasznosítják a jetpack előnyeit. Ki kell azonban fejeznem az iránti mélységes elégedetlenségemet, hogy a gép csal! Így, egyszerűen. Szédítő dolgok történnek, a gép irányította katonák furcsa módon néha még úgy is meg tudnak lőni, amikor elvileg nincsenek is ott, de egyébként adott helyzetben, ha szükséges, akár 10-ből 8-szor képesek pontosan eltalálni, akármilyen távolságra legyenek. Az is fura, amikor teljes páncélzat és életerő ellenére egyetlen lövéssel leterít bennünket valaki... Ráadásul a fejlesztők az egyébként tűrhető kihívásokat támasztó játékot néhol még ezen túl is olyannyira megnehezítették, hogy hihetetlen.

MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ Noha nem vagyok tipikus multiplayer hárdkórgémer, és ezért nem időztem túlzottan sokat egyik korábbi résszel sem, most végre volt alkalmam jobban megismerni a Tribes univerzumot, és ennek alapján biztatnék minden érdeklődőt, tegyen egy próbát. Nem kapunk feledhetetlen grafikát, hibátlan játékmenetet, de a jó szórakozás még a felsorolt negatívumok ellenére is garantált! Kell ennél több? PCM

» **Pro:** újszerű harci stílus, egyedi fegyverek, vezethető járművek, kiváló multiplayer-opciók, néhol minőségi grafika és fizika

» **Kontra:** alig követhető történet, egy-két használhatatlan fegyver, ötletszegény terepmodellezés, furcsa színvilág, a gép gyakran csal!

HANGULAT:	21/25
JÁTSZHATÓSÁG:	23/25
EREDETISÉG:	08/10
GRAFIKA:	16/20
AUDIO:	06/10
ÉLETTARTAM:	08/10

ÖSSZESEN **82%**

» **Gépigény:** P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA

Újra felpörgetve

A játékosok legtöbbje alapvetően nem a mindenevő kategóriába sorolható, hiszen vannak, akik megrögzött szimulátorrajongók, mások az FPS játékokon kívül semmi mást nem ismernek el, egyesek pedig más világok – azaz a szerepjátékok – megszállottai. Mégis, eljön minden évben egy olyan név, amely valamilyen okból igazán különlegesnek mondható, és stílustól függetlenül szinte mindenkit lázba hoz.

INFOBOX

Kategória: **autóverseny** • Kiadó: **EA Games** • Fejlesztő: **EA Black Box Games** • Web: **www.ea.com**

- Milliónyi kombináció
- Tetszetős grafika
- Addiktív játékélmény

ARÉNA

NFS Porsche Unleashed **89%**

NFS Underground **80%**

Street Legal Racing **42%**

Tinman (tinman@ipma.hu)

Bevallom őszintén, úgy jósoltam, hogy a 2004. év 3D-s drogja a Half-Life 2 vagy a Need for Speed-sorozat következő epizódja lesz. Sajnos még mindig várok valamire, és úgy érzem, ezzel nem vagyok egyedül...

„CSAK EGY MARADHAT!" Az 1994-es első epizód megjelenésekor a PC-s játékosok legtöbbje a meglehetősen gyér autós felhozatalnak köszönhetően szinte sakálként vetette rá magát a virtuális koncra. Soha nem felejtem el, mennyire izgalmas küzdelmek zajlottak le egy ma már elképzelhetetlen „hálózati" eszköz, a nullmodem segítségével. A sorozat minden egyes darabja képes volt a C-64-es Street Rod szériához hasonlatosan igazán újat, eredetit és utánozhatatlant produkálni. Az egyes részek legnagyobb hibájának azt tartották, hogy autónk, illetve a környezet fizikai modellje korántsem volt teljesen realisztikus. A Grand Prix, F–1, ralijátékok megszállott tudorai szúrós tekintettel adják minden újabb jövevény megjelenésekor tudtunkra, hogy az NFS-sorozat részei annyira messze vannak a valóságtól, hogy egyáltalán nem sorolhatók a szimulátorprogramok közé. És teljesen igazuk is van, ugyanis az NFS – Porsche Unleashed kivételével általánosságban elmondható, hogy járműveink sokféleképpen viselkedik, de a fizika törvényeinek megfelelően semmiképpen sem. Ha jól belegondolunk, pontosan ez az, ami miatt mégis annyian szeretik. Évente egyszer nem egy – táblás szerepjátékot is játszó – RPG-mániás ismerősöm dob el „resurrection és lightning scrollt" azonnal, hogy teljes gőzerővel essen neki az újabb tuningőrületnek.

NINCS ÚJ A NAP ALATT A kanadai székhelyű Black Box fejlesztőcsapat legújabb munkája ismét követi a jól bevált hagyományokat, hiszen mi kellhet az egyszeri férfiembernek záguldáson és darázsderekú cicababákon kívül? Ennél azért picit több. Már a játék elindításakor azonnal

» Kiélezett versenyhez kihegyezett felszerelés kell

észlelhetjük a döbbenetes változásokat – illetve csak észlelnénk, ha nem lenne szinte minden egy az egyben olyan, mintha az első rész feltupírozott verziójával játszanánk. Mindig is ferde szemmel néztem azokra a kiadókra, amelyek egyéves fejlesztési időről regélnek, és láss csodát: éppen karácsony előtt készülnek el újabb pénznyelő termékükkel. Úgy tűnik, megint igazam lett. Amíg az első rész visszahozta, sőt jócskán felülmúlta a C64-es Street Rod játékélményét, addig az Underground 2 nem több egy jól elkészített kiegészítőnél.

A negatívumok sorolását rögtön el is kezdeném vesszőparipámmal, az égbolt megvalósításával. Az ég a grafikai beállításokat maximumra véve is leginkább egy nagy, pixeles, sötét, fantáziátlan, tömörített textúrára hasonlít. Szerencsére a légtérben azért néha-néha történik valami, ugyanis egyes helyszíneken hatalmas utasszállítók húznak el a fejünk felett, míg bizonyos szögből „az éjnek ércfalát ezernyi fényszóró fúrja át". Ettől függetlenül igazán örültem volna egy-két hullócsillagnak, sportrepülőnek (lásd 3. rész), madárnak. Persze autós játé-

kokban ezek teljesen lényegtelenek – mégis milyen jó érzés, amikor tényleg érezzük, hogy száguldásaink színhelye valóban él. Sajnos a város itt kifejezetten élettelen. Néha „tuctucoló" autók dudálnak ránk, és teljesen céltalanul közlekedő kocsik jönnek-mennek – de ez, kérem, nagyon távol áll attól, amire azt mondanám, hogy ez igazi lélegző, élő város. További bosszankodásra adhat okot a közlekedő autók személytelensége. Egy-két kihívható ellenfélen kívül szinte mindegyik járműre jellemző az alacsony poligonszám és az elnagyolt forma. Nagyon érezni a játékon, hogy készítői igyekeztek profi és látványos munkát letenni az asztalra, de ha közelebbről megvizsgálunk bizonyos részleteket, akkor rájövünk, az egész játék külleme olyan, mint a mai fiatalok legtöbbje: felületes, műanyag, érdektelen tucattermék.
A klasszikusnak számító Doors-szám feldolgozása (bár a régi nóta most is jól cseng) mintha csak mementót állítana annak a szomorú ténynek, hogy nincs új a nap alatt. A már megszokott fülbemászó zenék mellett közepesnek mondható hangokkal találkozhatunk, de kifejezetten zavar, hogy szinte minden egyes autótípusnak ugyanolyan jellegzetesen harapós hangja van.

NEM KÖTELEZŐ, DE AJÁNLOTT OLVASMÁNY Szerencsére nem ennyire rossz az összkép, de senki ne számítson világmegváltó újításokra. A program egyértelmű vesztévé válna, ha lenne igazi konkurense. A szintén idén debütált Street Legal Racing igyekezett méltó versenytársként fellépni, de számos fehér foltja rövid úton süllyesztőbe küldte.

Azoknak, akik feledhetetlen órákat töltöttek az elődddel, nem jelent majd semmilyen meglepetést a most is jól kezelhető ikonalapú menürendszer. Minden a helyén van, újoncok számára is könnyen érthető, ráadásul csini kis segítőnk minden egyes történéshez kommentárt fűz.

A folytatás a külsőségek variációinak igazi tárháza lett. Millióinyi márka, szín, festés, sablon áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy teljesen egyedi autót készíthessünk magunknak.

„Lehetőségeink tárháza csaknem végtelen!"

Nagyon sokan kritizálták a játékot amiatt, hogy vajon miért kell egy autós őrületbe történet. Talán ugyanezek az emberek lehettek azok, akik az első rész hibájaként a történetnélküliséget hozták fel. Az első pillanatokban nekem is elkerekedett a szemem, hogy az MDK klasszikus akciójátékhoz hasonlóan itt is minden esemény egy képregény forgatókönyve szerint zajlik. Ahhoz, hogy tényleg sikerüljön átéreznünk az illegális autóversenyek szellemiségét, igenis jó ötletnek tartom azt, hogy a Black Box-os srácok picit megerőltették szürkeállományukat. A játék nehézségére különösképpen nem lehet panaszunk, de a könnyű fokozattól óva intenék mindenkit, ugyanis ebben a játékmódban akár tolatva is nyerhetünk. Közepes fokozaton már rendesen meg kell küzdenünk az első helyért, de ha mindig minden felszerelést megvásárolunk, aligha lehet problémánk.

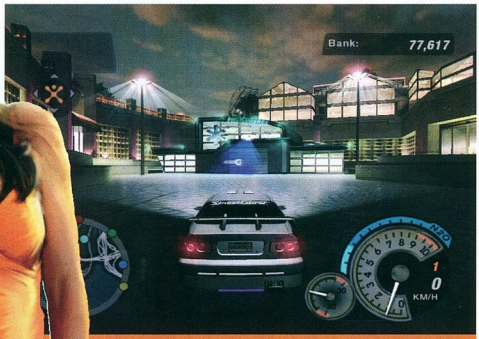
A NFS-U2 teljes játékideje karrier üzemmódban elérheti a 100 órányi tiszta játékidőt! Nagyon ravasz húzás volt készítői részéről az, amit határtalan szabadságként aposztrofálnak. Nevezetesen, hogy a versenyekre nekünk kell odaérnünk, bizonyos esetekben időre. Ez a megoldás a gyakorlatban kétélű kard, ugyanis időnk 30%-a majd azzal megy el, hogy A pontból igyekszünk B pontba a csúcsforgalom kellős közepén, a játékkal eltöltött idő pedig drasztikusan megnő. Eleinte ez nagyon mókás, de a történet közepe felé már tele lesz a hócipőnk, ha véletlenül lemaradunk egy versenyről a város másik végében.

Bár garázsba lépve azonnal ott lehetünk, ahol éppen küzdelem kezdődik, ennek az a hátulütője, hogy így sohasem fogunk rejtett garázsokra, valamint utcai versenyekbe botlani. Utóbbi esetében – rendhagyó módon – tényleg az utcán alakul ki a pénzre menő küzdelem, szinte egyik pillanatról a másikra. Ilyenkor a képernyő bal felső sarkában bekapcsol a távolságmérő, és ha kellő távolságra lehagyjuk a kihívott felet, mi nyerünk. Szimplán a pénzért nem érné meg részt venni egy-egy ilyen ámokfutásban, de nem egy esetben előfordult, hogy ily módon különleges festésekhez, alkatrészekhez jutottunk hozzá.

» 101-es oktánszámú N_2O-t kérnék!

A korábbi epizódok sajnos meglehetősen unalmassá váltak, hiszen legtöbbször csak körversenyekben vehettünk részt. A kiváló elődben nagy sikernek örvendtek a különféle versenymódok, de a folytatásnak sikerült még két gyilkos opciót elénk tárnia. Az egyikről már beszéltünk, ez az „utcai harc". Az igazán nehéz falatot a Street X küzdelmek jelentik. Ebben a stílusban ugyanis a roncsderbihez hasonlóan kicsi körpályákon kell elsőként a célba érnünk, miközben már az első pillanatokban kiderül, hogy a hűvös nyugalom egyáltalán nem célravezető. A legkönnyebben úgy nyerhetünk, ha már a rajt utáni percekben „beleszállunk az ellenséges pilótákba", és a zűrzavart kihasználva meglógunk. További nehezítés, hogy olyan, embert és autót egyaránt keményen próbára tevő „derékszögű" kanyarokat és kiálló peremeket kell leküzdenünk, hogy a harc végére teljesen kikészülnek ujjaink. Meg is ragadnám az alkalmat, hogy minden játékostársam figyelmét felhívjam az ínhüvelygyulladás kialakulásának veszélyére, ugyanis kormány nélkül képtelenség 4-5 óránál többet az NFS-U2 társaságában eltölteni.

Kicsit még szeretnék a garázsok benzingőzös légterében időzni. Ezek közül ugyanis sokfélével találkozhatunk, és minden változtatást



» Otthon, édes otthon

» Az NFS-láz áldozata megszólal

A nemrégiben megszűnt Gamer Magazin törzsolvasóinak ismerős lehet a már-már fanatikusnak nevezhető Zala megyei úriember, Husz Gábor. Az NFS-U2 bemutatója kapcsán már meséltem pár szót különös munkásságáról, de akik lemaradtak erről, azoknak elmondanám, hogy a lelkes NFS-rajongó a sorozat jellegének megfelelően egy húszas éveit taposó, 1200 köbcentis Lada kombit alakítgat át hónapról hónapra. A fotók magukért beszélnek, de egy mini interjúban felfedjük a különös hobbi sajátosságait.

PCM: Szia! Mi az, amin éppen dolgozol?

Husz Gábor: Jelenleg az autó hang-, illetve hőszigetelésén. A problémát egy speciális paszta, kárpit, valamint ragasztó segítségével próbálom megoldani. Több-kevesebb sikerrel :-).

PCM: Összegezned nekünk az autón eddig elkövetett módosításaid?

HG: (Mosolyog.) Őszintén szólva a kasznin kívül szinte már mindent lecseréltem vagy megváltoztattam. A legfontosabb változásnak a motor felújítását, felfúrását érzem, de ha megnézed, akkor a motor egyedi színén kívül még láthatod, hogy sportlégszűrőt használok, valamint a gyári lengéscsillapítók helyett egy jóval komolyabb került felszerelésre.

PCM: Az a méretes ellenállás az akkumulátor és az utastérbe menő vezeték között nem igazán tűnik szériafelszerelésnek...

HG: Valóban nem az. Szükség volt egy ilyen komolyabb ellenállásra, ugyanis az autó gyári áramköre nem tűri jól a méretes szubládát, valamint a magas energiafelvételt.

PCM: Nagyon tekintélyt parancsolónak tűnik.

HG: És nem csak a külleme az. Az egyedi tervezésű mélyláda teljesítménye 500 W, az 1 farados kondenzátor és a 800 W-os Mac Audio MX 4000 erősítő jelenléte indokolt, hiszen az autó belsejében egy MNC MP3-lejátszó, két ovális háromutas szett található, valamint a kalaptartóban és az ajtókban is elhelyeztem mély-közép hangszórókat.

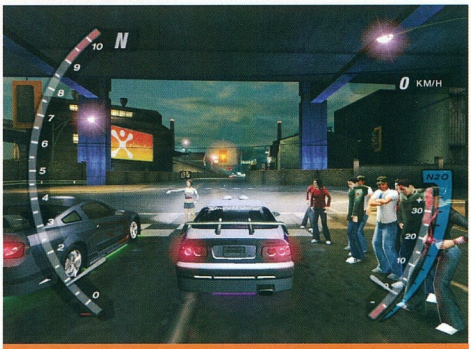
PCM: Lenyűgöző... Milyen más változások történtek az eredeti küllemhez képest?

HG: Talán kezdjük az autó elején. Mint láthatod, szereltem fel ködlámpákat, az ablaktörlő lapátokra karbonszálas terelőket, a kritikán aluli gyári kerekek helyére OZ felnik kerültek, míg a nevetséges orosz fékpofák helyett Brembo fékeket szereltem fel. Az ablakokat lefóliáztam, szinte a teljes utasteret újrakárpitoztam, bekerült a fordulatszámmérő, egy sportkormány és egy könnyűfém pedálsebességváltó szett. Majdnem elfelejtettem, a kék színű neoncső már jó ideje az autó része, továbbá a műszerfalat is színre fújtam.

PCM: Tervezel még valamilyen más változtatást ezeken kívül?

HG: Természetesen. Igazi hobbimmá vált ez az autó. Remélem, hamarosan sikerül beszereznem egy komolyabb neoncsőszettet, légbeömlőket, valamint szeretnék később egyedi festést is az autóra.

PCM: Köszönjük az interjút!

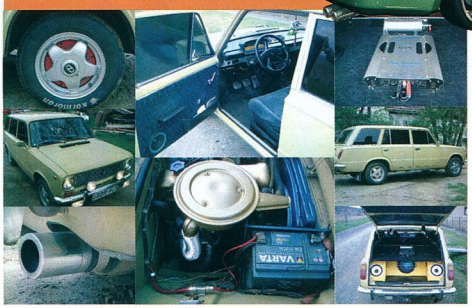


» Az „utcai izzás" akcióban

csak ilyen helyeken tudunk alkalmazni. A jól ismert festések, teljesítménynövelő felszerelések és optikaituning-berendezések mellett egyedi újításként tűnik fel az audiotuning és a hidraulikus berendezések bevezetése. Egyiknek sem látom sok értelmét, de egyes fórumozók szerint ezek alkalmazása nélkül egyszerűen nem jelennek meg bizonyos versenyek, melyeknek elmulasztásával nagyon finom dolgokról maradhatunk le. A legfontosabb újítás a versenymódokra szabható finomhangolás, melynek segítségével autónk sokkal jobban teljesíthet a különféle megméretettések során.

Különösen élvezetesre és izgalmasra sikerültek a gyorsulási versenyek. Itt alapjában véve a „nitro" megfelelő időben történő alkalmazása a cél, használata nélkül esélytelenek vagyunk mind ebben, mind pedig a „sprint" versenyekben.

„A SZIMULÁTOR AZT SZIMULÁLJA, HOGY SZIMULÁTORT SZIMULÁL" Már évek óta szúrja az oldalamat a kíváncsiság, vajon miért marad ki immár harmadszorra az autók valódi paramétereinek krónikája. Azt sem értem továbbá, miért nem lehet három dimenzióban megforgatni járművünket. Az ismételten nevetségesre sikeredett fizika pedig kifejezetten csalódás. Nem elég, hogy a 300 km/órás tempóval ütközve a falról lepattanva mehetünk tovább, de hogy egy árva karcolás sem esik a metálfényen, az elég fura. Utóbbival kapcsolatban a kiadó mindig azzal szokott mentegetőzni, hogy a gyártók nem járultak hozzá... nos, ha meg sem kérdezik őket, akkor tényleg nem engedélyezik. Úgy érzem, a sorozat egyénisége egyre inkább áldozatául esik a masszív „árkádosítási" folyamatnak. A kísérteties kiegészítő jelleg ellenére egész kellemesre sikeredett az új NFS, de gyengébb vassal megáldott játékosok ne is próbálkozzanak vele, mert jelen esetben az „adjuk meg a királynak, ami a királyé" kitétel különösen érvényes. PCM



» **Pro:** kellően változatos, a zenék fülbemászóak, eleinte rettentően szórakoztató

» **Kontra:** ez nem egy kiegészítő!, semmi háttér-információ az autókról, műanyagérzés

» HANGULAT:	21/25
» JÁTSZHATÓSÁG:	25/25
» EREDETISÉG:	06/10
» GRAFIKA:	17/20
» AUDIO:	07/10
» ÉLETTARTAM:	10/10

ÖSSZESEN **82%**

» **Gépigény:** PIII 933 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD, 32 MB VGA

TOPINFO®

Y2K GARANCIA

Integrált Vállalatirányitási Rendszer

Pénzügy-számvitel-tervezés
Kereskedelem és logisztika
Tárgyieszköz és beruházás
Humánpolitika
Vezetői információ, controlling

Windows NT, Windows 9x, Novell, Unix környezetben,
ORACLE, Ms-SQL adatbáziskezelővel, egy gépen is.

"A győztes kombinánció"

TOPSOFT

TOPSOFT Rendszerház Rt.
1027. Budapest, Kapás u. 11-15
tel: 457-9200, fax: 457-9201
homepage: www.topsoft.hu
e-mail: sales@topsoft.hu

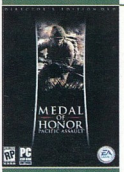
"A jelen filozófiája, a jövő technológiája"

Hirohito történelmi bűne, és a megtorlás...

A novemberi játéktermés sok fejtörést okozott nekünk. Olyan brutális a felhozatal, annyi profi alkotás jelent meg ebben a hónapban, mint máskor fél év alatt. NFS 2, Half-Life 2, Men of Valor, kint van Xboxra a Halo 2, PS/2-re pedig a GTA: San Andreas. Akár még a Mortyr 2-vel is szívesen foglalkoztam volna, de ennek most esélye sincs. Abban viszont mindannyian egyetértettünk, hogy a Medal of Honor-sorozat legújabb része nem maradhat ki. Remélem, benneteket is sikerül rövidesen meggyőznöm e döntés helyességéről.

INFOBOX

Kategória: **FPS** • Kiadó: **Electronic Arts** • Fejlesztő: **EA Games** • Web: **www.eagames.com**



- Változatos küldetések
- Vezethető járművek
- Legszebb grafika ebben a műfajban

ARÉNA

Medal of Honor – Allied Assault **92%**

Call of Duty **91%**

Medal of Honor – Spearhead **78%**

Sz@by (szaby@ipma.hu)

Amikor John Carmack és John Romero 1992-ben kitalálta, hogy a teret sokkal hatásosabb a játékos szemén keresztül láttatni, és ennek nyomatékosítása végett még a karakter kezét is odatették a képernyő aljára, azonnal tudni lehetett, hogy az a bizonyos kéz nem egy csokor virágot fog szorongatni. Hogy is ne... A játéktörténelem első FPS-e csak úgy lazán – in medias res – kemény háborús pusztítással indított: halomra lőtt nácik, vérfürdő, horogkeresztek és maga Hitler. A srácoknak nagy szerencséjük, hogy mindezt a század végéhez közeledve, és a „szabad" Amerikában vitték véghez, mert azt gyanítom, a világ vörösebbik felén seperc alatt valamelyik novokuznyecki szeretetotthonban találták volna magukat, mégpedig felsőbb utasításra. De hál' istennek jó időben voltak jó helyen, így a műfaj létrejötte egyet jelentett a háborús akciójáték fogalmának feltalálásával.

Ennek ellenére viszonylag érdekes, hogy a fejlesztések fő csapásiránya sokáig elkerülte ezt a témát. Unreal, Quake, Doom, Half-Life, Red Faction – mind kitalált, futurisztikus környezetben játszódtak. A Thief negatív főhőse lopott, amit ért, a Kingpin gettós nehézfiúi szétverték a fejünket vasrúddal, Cate Archer pedig tobzódott saját titkosügynöki sikereinek dicsfényében. Ugyan a Mortyr egészen érdekes próbálkozásnak bizonyult, de az sem volt teljes egészében háborús program, hiszen itt-ott sci-fi elemek is feltűntek benne. A fordulópont, érzésem szerint, 2001-ben következett, miután két szupernehézsúlyú versenyző már jó ideje borzolta a játékostársadalom idegeit, készülve a nagy megméretetésre. Egyik a Return to Castle Wolfenstein volt, másik a Medal of Honor: Allied Assault. A harcból végül utóbbi került ki győztesen, és olyan visszhangot keltett, mint még kevés program azelőtt. Döbbenetes, addig soha nem látott képek elevenedtek meg monitorunkon. Filmszerű történet (a Ryan közlegény megmentése című mozi D-napot megörökítő jelenetét szinte egy az egyben átvéve, amihez maga a mester, Steven Spielberg segédkezett), pergő akció és elképesztő grafika. Szinte éreztük a felrobbanó lövedékek által keltett légnyomást, és a mindenfelé terjengő füstöt. Az elismerés nem is maradt el, az alkotás hónapokon át kirobbanthatatlanul pózolt az eladási listákon, és begyűjtötte az összes szakmai díjat, ami csak létezett.

» Egyik küldetésünk során azt a feladatot kapjuk, hogy meg kell állítanunk a bozótból előrenyomuló japán katonákat

LÁNGOL AZ ÓCEÁN Ha létezik kimeríthetetlen és igazán hálás témakör a fejlesztők számára, akkor az bizonyosan a második világháború. Ezernyi fontos ütközet, sok különféle hadszíntér, csak ki kell választani egyet, és kis igényességgel, odafigyeléssel szinte biztos a siker. A sorozat eddigi epizódjaiban jártunk már Észak-Afrikában (Breakthrough), partra szálltunk Normandiában, harcoltunk az Ardennek havas hegyei között (Spearhead). A csendes-óceáni szigetvilág azonban hiányzott a repertoárból. De csak mostanáig.

63 évvel ezelőtt, 1941. december 7-én a japán haditengerészet váratlanul megtámadta az USA flottáját Pearl Harbornál. A vörös körrel díszített gépek két óra leforgása alatt 18 hadihajót és 200 amerikai re-

Lehet, hogy az USA vezetése már előre tudott a támadásról? Daryl Borgquist, az Igazságügyi Minisztérium történésze két éve hangoztatja, hogy Roosevelt elnök már egy nappal korábban értesült a készülő támadásról, de nem intézkedett, mert így akarta meggyőzni a háborúba való belépés kérdésében akkor még nagyon megosztott Kongresszust.

A szakértő két bizonyítékot is bemutatott mondandója alátámasztására. Az egyik az elnök híres beszédének, a „Szégyen napjának" vázlata, melyet Roosevelt – feltételezések szerint – a japán támadás előtti napon készített, továbbá a Vöröskereszt akkori igazgatójának lányához írt levele, melyben a következő olvasható: „a bombázás előtti napon az elnök arra utasított, készítsem elő a mentőakciót, de teljes titokban. Ha a támadás elmarad, Amerika sosem lép be a háborúba". Az USA vezetése mindent tagad, így az igazságot valószínűleg soha nem fogjuk megtudni.

» A hírek szerint a fejlesztők nagyon sokat dolgoztak a robbanásokon – és ez meg is látszik

pülőt semmisítettek meg. A támadásnak áldozatul esett 2400 tengerész, további 1200 pedig megsebesült. Ez az esemény adta az USA hadba lépését a második világháborúba, és hatására az addig eléggé megosztott amerikai nép szinte egy emberként kezdte követelni a megtorlást. A játék ezeken az eseményeken vezet bennünket végig, mégpedig ezúttal egy teljesen átlagos közkatona, Tom Conlin főszereplésével – őt kell majd irányítanunk a harcok során.

TISZTA HOLLYWOOD Az már gyakorlatilag a legelső képsoroktól kezdve világossá válik, hogy a fejlesztők újra ellestek pár trükköt a nevesebb filmalkotásokból. Igaz, ilyesmit eddig is láttunk – ezúttal azonban olyan mennyiségben és olyan profizmussal alkalmazzák ezeket, ami minden korábbi próbálkozást messze maga mögé utasít. Nem mondhatnám ugyan, hogy a játéknak valami veszett nagy sztorija van, de az egyes átvezetők, csata előtti pillanatok nagyon kidolgozottak, és eléggé összefogják a hangulatot. Az akció teljes fordulatszámon indít, Tarawa partjainál félig vízben egyensúlyozva találjuk magunkat, mindenki ordít, robbanások, üvöltések, golyózápor... Azt sem tudjuk, merre az arra, csak megyünk, és lövünk veszettül (gyanítom, a harcban résztvevők ugyanígy érezhettek annak idején). És alig kezdtük el, máris jön az újabb látványos fordulat: megsebesülünk, összeesünk a csatatéren, minden kezd elsötétülni, és akkor... Visszatérünk az újonc Tom Conlin bőrébe, amint éppen kiképzésen vesz részt.

» Dióhéjban: a csendes-óceáni hadszíntér eseményeit feldolgozó második világháborús játék, változatos küldetésekkel, vezethető járművekkel, minden eddiginél szebb és igényesebb kivitelben.

Tessék, zseniális megoldás a tutorial bevezetésére! Ez a mesteri igényesség mindvégig megmarad, a pergő akció pillanatra sem enged szorításából. Gyakran alkalmazzák a készítők például azt a fogást, hogy egy ideig nyugalom és csend van, elbeszélgetünk társainkkal, vagy éppen a bokorból hallgatjuk ki az ellenség teljesen hétköznapi témákról szóló diskurálását, majd hirtelen elszabadul a pokol, és mindenütt gránátok, lövedékek kezdenek el süvíteni.

Egészen mellbevágó a nagyobb csaták hangulata is. Különösen felkorbácsolja az érzelmeket a Pearl Harbor bombázását szimuláló pálya, ahol egy hajó belsejében ér minket a támadás. Onnan igyekszünk majd kikászálódni valahogy, de előtte még ki kell mentenünk bajtársainkat az égő pokolból, és elvonszolni őket az egyik katonaorvoshoz. Miután biztonságba helyeztük társainkat, irány a fedélzet és a gépágyúk, aztán pedig osztani a japán repülőket, ahogy csak lehet. Ez a rész talán az egyik csúcspont, olyan hatású, mint amilyen a D-nap volt a MOHAA-ban, tényleg hihetetlen a harc atmoszférája. Ha például a közelben bomba robban, a nyomás levág bennünket a földre, onnan nézünk szét kábán, fülünk sípol, pont úgy, mint a valóságban! Nagyon eredeti, és hasznos újítás, hogy a sebesüléseinket ezúttal a katonaorvossal tudjuk elláttatni, mégpedig úgy, hogy kiáltunk érte. Azonban a többiekkel való kommunikáció tekintetében is kiszélesedtek lehetőségeink, mert egyszerű kézjelek révén most már parancsokat adhatunk nekik (például: „kövessetek", „maradjatok itt őrségben", „támadjatok" stb.). Itt kell megdicsérnem a mesterséges intelligenciát – mindkét oldalon remek. Társaink ügyesen helyezkednek, szóródnak, fedezékbe bújnak, és ugyanez jellemzi az ellenfeleket is. Viselkedésükben megnyilvánul a legendás japán küzdőszellem: ha kifogy a tár, nem esnek kétségbe, hanem éles csatakiáltás kíséretében bőszen nekünk rontanak a szuronyos puskákkal.

VILÁGÉGÉS DIRECTX 9-BEN Nemcsak a taktikai újítások és a moziszerű atmoszféra szárnyalja túl az összes eddigi Medal of Honor (vagy akár Call of Duty) játékot, hanem a grafika is. Na nem mondom, voltak gondjaim egyes textúrákkal, itt-ott a poligonok számával, de összességében tény, hogy ilyen színvonalat háborús FPS-ben még nem nagyon láthattunk. Külön kiemelendő a shader modell 2.0 alkalmazása, aminek köszönhetően nemcsak a vízfelszín, hanem a sáros föld is pazarul néz ki. A DirectX 9 támogatása a fényhatások tekintetében ugyancsak sokat dob a látványon, a lombkoronán átszűrődő napsugarak, vagy a faházak homlokzatán játszó szórt fény igazán szép.

A MOHPA a felsoroltak mellett új szintre helyezi az organikus környezeti elemek megjelenítését. A Far Cry bravúrjától ebben is messze elmarad, de a háborús játékok között első helyen áll. Bár a

» Nagy élmény repülőgépet vezetni, különösen, amikor anyahajók elpusztításában kell közreműködnünk, miközben a háttérből japán gépek vadásznak ránk

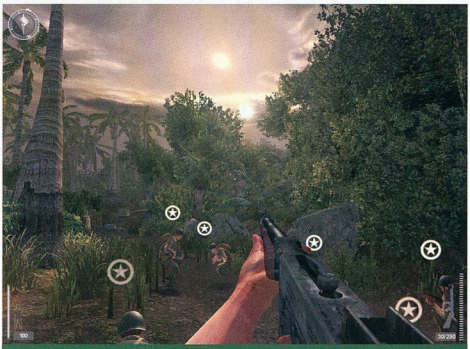
>> Medal of Honor: Pacific Assault Director's Edition

Aki teheti, mindenképpen ezt a változatot vásárolja meg, mert elképesztő, amit a fejlesztők egyetlen DVD-re összezsúfoltak. A játék filmes animációkkal és bizonyos szoftveres opciókkal kibővített változata mellett önálló ikonokkal indítható történelmi betekintést kapunk korabeli felvételek alapján. Emellett bepillanthatunk a fejlesztés kulisszatitkaiba, és külön meghallgathatjuk az alkotás zenéit is. Olyan az egész, mint egy mini múzeum, „végigjárása" időbe telik, de nagyon megéri! Szerintem a maga nemében ez a valaha megjelent legprofibb kiadvány a piacon! Nemcsak szórakoztat, hanem taníts is. És ha csak tehetitek, nézzétek meg a megadott linket, biztos, hogy nem fogtok csalódni!

nemrég megjelent Men of Valor, továbbá a Vietcong megoldásai szintén elismerést érdemlőek, mégsem érik el a szóban forgó színvonalat. Az egészben leginkább az a zseniális, hogy a fejlesztők roppant ügyesen csalnak, és elhitetik velünk a bozótban való mozgás szabadságát, miközben mindig csak egy szűkebb tér áll rendelkezésünkre, egy-egy ösvény – tehát igazából rendkívül korlátozott a mozgásterünk. Hozzáteszem, ez nem is lehetne másképp, mert a gazdagon modellezett, mozgó növényzet komoly erőforrásokat igényel. Ugyanakkor megértük azt, hogy a mocsarak fölött lebegő köd végre eredeti funkcióját látja el, azaz nem pusztán a távolabbi pályaszakaszok elrejtésére szolgál.

ÚJ HADSZÍNTÉRHEZ ÚJ ENGINE DUKÁL A sorozat legelső része még a Quake 3 motorjára épült, de 2004-ben ez már nyilván nem követhető út, így a fejlesztők teljesen új engine-t írtak. Olyan kódot, amelyre méltán lehetnek büszkék! Először is, a technológia hatalmas terek megjelenítésére alkalmas. Emiatt csínján kellett bánni a textúraeffektusokkal (nem nagyon van bump mapping, néhol életlenek a textúrák), a poligonokkal (mondjuk ez a mai színvonalon egyre kevésbé szignifikáns), továbbá hiányt szenved az árnyékok modellezése is. De amennyi erőforrást ezeken megspórolnak, azt kamatostul adják vissza a fizika, a karaktermodellek és a vezethető járművek terén. Nagy élmény látni, amikor egy-egy robbanás hatására végre valóban kártyavárként omlanak össze az őrtornyok, a vízen lebegő holttesteket pedig sodorja magával a folyó. Társaink arcának kidolgozása (a Half-Life 2-t leszámítva) vetekszik az összes többi, eddig megjelent játékkal, mimikájuk, gesztusaik roppant élethűek, nagyon sok érzelmet közvetítenek. A motor erőssége továbbá a vezethető járművek integrálása, és különösen nagy újítás, hogy végre repülőgépet is vezethetünk (ha jól sejtem, ezt eddig csak az Operation Flashpoint tudta megvalósítani, sokkal gyatrább grafika mellett). No persze nem kell szimulátorszerű pontosságra gondolni, de egy FPS-től már ez is nagyon szép teljesítmény.

Itt ragadom meg az alkalmat, hogy megdicsérjem a játék hanghatásait, mert bizony a MOHPA ezen a téren is túlteljesíti összes vetélytársát. 5.1-es rendszeren hatalmas élmény lövöldözni (bár gyanítom, a szomszédaim ezt nem egészen így gondolják :), szinte a gyomrunkban érezzük a becsapódó bombák dübörgését. Az aláfestő zenék pedig nagyon igényesek, szépek, és méltóságot adnak a játéknak.



» A történet folyamán többször is sor kerül csapatmegbeszélésre, ahol bajtársainkkal megvitatjuk az aktuális támadási tervet

» A japán katonák soha nem adják fel – ha kifogyott a lőszer, ránk rontanak a puskatussal

VÉGÍTÉLET Az objektivitás jegyében elgondolkodtam azon, hogy a csupa jó vélemény mellé vajon milyen negatívumokat lehetne kiemelni a MOHPA kapcsán, mert ugyebár mindig elmondjuk: nincs tökéletes játék. Két olyan dolog jutott eszembe, ami itt említést érdemel. Egyrészt a programot nem tesztelték le rendesen, ezért néhol egészen csúnya hibák maradtak benne. Annyira azért nem vészes a helyzet, de a levegőben lebegő hordók, és az „átlátható" falak elég rondák. De ez még szódával elmegy. Ami viszont igazán feldühített, az a gépigény. A következő konfigon toltam a cuccost: P4 3,2 GHz, 1 GB DDR 400-as Dual Channel RAM, Radeon X800XT Platinum Edition. Ezen a gépen – talán mondanom sem kell –, 1600x1200-ban, ultra hight qualityn is ezerrel futnak napjaink slágerjátékai, például a Doom 3, a Half-Life 2, vagy a Far Cry. Ehhez képest megdöbbenve tapasztaltam, hogy a MOHPA ilyen felbontásban, mindent maximumra véve néha beszaggat! Ez a szaggatás pedig nem a VGA kártya, vagy a processzor gyengeségének következménye volt, ugyanis a HDD kerregett vadul. Magyarán mondva: a programnak kevés az 1 Gbyte RAM... Ez pedig nem kicsit durva! Egyébként kipróbáltam 512 Mbyte 266-os RAM, 2,4 GHz-es P4 és GeForce Ti 4600 társaságában – 800x600-ban, közepes beállításokon ezen a konfigon is működött.

Így a végére azt kell mondanom, nagyon meggyőzött a játék. Ugyan, őszintén bevallom, nem vagyok odáig a helyszíntől, mert nekem a városi csaták jönnek be igazán (lásd Call of Duty – Berlin ostroma), de elfogulatlanul nézve: a MOHPA grafikai, játékmenetbeli, illetve történeti-hangulati újításaival egyaránt magasan lekörözte a korábbi háborús FPS-eket, és jelenlegi vetélytársait is. Kiváló grafika, érzelmi (bajtársi) motívumok, nagy terek, magával ragadó hangulat jellemzi a játékot – ezek képesek feledtetni velünk minden apróbb hiányosságot. PCM

» **Pro:** az eddigieknél sokkal hangulatosabb történetvezetés és szebb grafika, filmszerű hatáselemek, hasznos újítások, vezethetünk repülőgépet is

» **Kontra:** túlzottan nagy gépigény, néhol programhibák

>> HANGULAT:	24/25
>> JÁTSZHATÓSÁG:	24/25
>> EREDETISÉG:	09/10
>> GRAFIKA:	18/20
>> AUDIO:	10/10
>> ÉLETTARTAM:	09/10

ÖSSZESEN **94%**

» **Gépigény:** P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VGA

Minden játék kerhető: Nokia3100, 3109, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3595, 5140, 6100,6108, 6200,6220,6230,6510,6650,5800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i, 7600, 8910i, Motorola T720, C370, C450, C550, V220, C650, C380, V180, C650, Siemens C60, MC55, S55, SL55, Samsung E100, E700, E800, E820, X100, X600, Sharp GX 10, LG5400, PantechGH100, G670

JAVA Játékok

TPN1057
Repülő korbe léggömbödöl a Föld ellen! Próbáljon meg a levegőben maradni! Az ugrámnyag körüben segíre fogy.
Meg: Nokia 3410,3650,5100,6230,6600,7650, Siemens55, M50, Sony Ericsson T610, Samsung E105, E710, E715, P400, P510, X450, X458, PantechGH100, G670
Pattogtassa a labdát és bontsd le a falat, hogy átjusa a következő szintre! Klasszikus fallapozó játék új fai tipusokkal.

TPN1058
Meg: Nokia 3410,3650,5100,6230,6600,7650, Siemens55, M50, Sony Ericsson T610, Samsung E105, E710, E715, P400, P510, X450, X458, PantechGH100, G670
Little Jane élyeszett az egyiptomi nagy piramisban. Szerencsére á ta vadászó mumiák elej buták, ugythogy lehet eltéve a menekülésre Rá sejtjesz rakel!

TPN1059
Meg: Nokia 3410,3650,5100,6230,6600,7650, Motorola A835, V60, I500, V400, C350, V525, Siemens 3410, 45, 41E, 61E, 70, 61E, 61E, 71E, P400, 51E, X455, X458, EricK700,2010
Harcosi sankarnyodal lovagok, denevérek, zombik ellen és gyűjtsd le bronzokat! Ha ugyes vagy, megtörténhetek sárkányod! Ínéretel!

TPN1061
Meg: Nokia 3410,3650,5100,6230,6600,7650, Motorola A835, V60, I500, V400, C350, V525, Siemens 3410, 45, 41E, 61E, 70, 61E, 61E, 71E, P400, 51E, X455, X458, EricK700,2010
Egyszerű gmunkasembernek kezded a küldetest és a játék végére igazi szamurájok ellen kell megküzdeni. Csak rajta, ha mialk!

TPN1062
Meg: Nokia 3650,5100,6230,6600,N-gage,Motorola E398, V3, V600, Siemens55, M50, Sony Ericsson T610, Samsung E105, E715, P400, P510, X450, X458, PantechGH100, G670
Robo csapdába esett egy tökös katonai bázison. A kiaratóraz zúltmátkus lézerágyuk védik, amelyekel ki tudsz cselezni.

TPN1063
Meg: Nokia 3410,5100,6230,6310i, Siemens55, M50, SonyEricssonT610, Samsung E105, E710, E715, P400, P510, X450, X458
Robo kisgabaduljt ugyan, de elfogták barátnőjét! Ivy-t! Segíti neki kijutni a szörnyű katonai bázisról. A kezeiben az összes kiiaratót elzárták.

TPN1064
Meg: Nokia3410, 3650, 5100, 6230, 6600, 7650, Siemens55, M50, Sony Ericsson T610, Samsung E105, E710, E715, P400, P510, X450, X458, EricK700,2010
Kulcsmegles kommandósként végher kell vinned Veszélyes küldetésedet. Gyorsan kell dontened veszélyes helyzetekben, mert az eleted multhat rajta!

TPN1065
Meg: Nokia3410, 5100, 6230, 6310i, Siemens55, M50, SonyEricssonT610, Samsung E105, E710, E715, P400, P510, X450, X458

SMS MIX MOBIL MÁNIA

Töltsd fel élettel a mobilod!
www.logostudio.hu

Színes háttér Játék SMS - szám: 06/90 62 92 62

Így rendelj!
Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot! Ha csengést kérsz, a kód elé írsd be a táblázatból kiválasztott betűjelet! (Pl.: Nokia MONO csengés-NPN1234) Másnak küldöd?: A kód után egy szóközzel add meg a céltelefon 06 nélküli számát! (Pl.: NPN1234 201234567)
Vezérlésről: Hívd a **06/90 411 805**-as számot és kövesd a számítógép utasításait! Vigyázz, ezen a számon csak szóló kódot, képüzenetet és mono csengést rendelhetsz!

Így mentsd el!
Poli csengest, hátteret, játékot: 1. a válaszban megérkezett wap cimet mentsd el kényvjelzőként 2. a wap menü segítségével csatlakozz a megadott cimre 3. miután csatlakoztál, nyisd meg a mar elmentett kényvjelzőt, a letöltés automatikusan elindul 4. mentsd el a letöltött tartalmat a telefonba (⚙→csak polifónikusban ⚙ →Csak megfelelő WAP előfizetéssel használható a szolgáltatás! (tesztelés: http://wap.logostudio.hu wap oldal)

Csengés, Képüzi, Logo, Mozgó Háttér SMS - szám: 06/90 63 50 63

Csengések betűjele:
MONO Nokia/Samsung/SonyE/LG.....N
MONO Siemens.....Z
POLI Nokia.....B
POLI többi típus.....D

VADIÚJ Csengőhangok

mindegyik POLIFÓNIKUS verzióban is!!! ⚙

TOP
McHawer:kimegyek a tem...PN2359
A Profi...PN2402
Macskajaj...PN2346
Tankcsapda:Be vagyok rúg...PN2366
Keresztapa...PN2360
Gigi D'Agostino:L'amour...PN2272
Az Operaház fantomja...PN2117
TNT. Szekeres:Hid a tolytot...PN2267
Emilio:Ne nézz vissza rám...PN2219
Eamon:Fuck it...PN2452

KOMOLY
Beethove:Für Elise...PN2371
J.Brahms:Magyar táncok...PN2291

ROCK
Incobus:Talk shows on mut.PN2461
LinkinPark:From the inside...PN2354
Edda:A kór középén állok....PN2183
Linkin Park:Numb...PN2187
Tankcsapda:Adjon az ég....PN2258
Busted:Crashed The Wed....PN2176
Beatrice:Nyolc óra munka...PN2277
Audioslave:AmTheHighway.PN2304
Nickelback:FiguredYouOut..PN2311
Blink182:I Miss You...PN2306
Velvet Revolver:Slither...PN2442
Jet:Cold Hard...PN2437
Avril Lavigne:Dont tell me...PN2430
Offspring:Hit that...PN2316
Audioslave:I m the highwayPN2304
Republic:Ha itt lennel velemPN2397

FILM
Shrek2...PN2453
Dity Dancing2...PN2451
A tűz océanja...PN2449
Evita...PN2422
Love Story...PN2406
Star Wars...PN2385
Fashdance...PN2380
Rocky...PN2365
Valami Amerika...PN2273
Vas...PN2267
Titanic...PN2260
Terminator...PN2259
Gladiátor...PN2231
Gyűrűk Ura: A Király visszat.PN2229
Charlie Angyalai...PN2212

POP
SafriD anderson:All the peopPN2463
BabyBash:Suga Suga...PN2459
Erős.Spigiboy:Valami veget...PN2460
MasterB,TurboB:Ballet danc...PN2462
DjSterbinsky:ClubRotation...PN2448
NellyFurtado:Forca...PN2447
MarioWinans:I dont wanna...PN2446
Frankie:Fuck you right back...PN2444
Bonbon,Gangsta:Kapod amit.PN2443
Velvet revolver:Slither...PN2442
Usher:Confessions...PN2441
HeavenStr.S:Csizbörger...PN2351
LionerRichie:Just for you...PN2355
Maroon5:This love...PN2357
Belga:Gyere kislány gyere...PN2450
Usher:Burn...PN2440
Pink:Last know...PN2439
Kelis:Trick me...PN2438
Jet:Cold hard bitch...PN2437
Janet Jackson:Just a little...PN2436
Faithless:Mass destruction...PN2434
Roxette:It Must Have Been...PN2414
McHawer:Mar minalunk...PN2413
Márió:Szüszszor is...PN2413
Márió:Sárga Rózsa...PN2411
Márió:Gyöngyvirág...PN2410
Sting:Fields of gold...PN2407
Oldfield:Moonlight Shadow...PN2404
V-Tech:Homokba ít szerel...PN2265
Liza:Zápores6...PN2238
Crystal:Itt megtalálsz...PN2215
Robbie Williams:Sexed Up...PN2249
Black Eyed Peas:Shut Up!...PN2207
George Michael:Amazing...PN2223
LMC vs U2:Take me to the...PN2235
Mox:Szászor dilej...PN2243
C.Augiera:Can't hold...PN2213
S.Paul.Sasha:I mStillInLove.PN2271
Scooter:Maria...PN2253
Scooter:Jigga-jigga...PN2252
Tomcraft:Loneliness...PN2261
Sylver:Wild horses...PN2256
Bon-bon:Köszönöm...PN2209
Tonka L.McAllen:Get back...PN2262
Kate Ryen:Libertine...PN2232
Pink:Trouble...PN2195
Roy:Az otthon itt van...PN2251
Gareth Gates:Sunshine...PN2222
Madonna:Love Profusion...PN2239
Club54:Mégegyszer...PN2433
Christina Milian:Dip it low...PN2432
Baby Gaby:Darabokra szakPN2431
Akos:Az utolsó hangos dal.PN2429
Vangelis:Chairots of fire...PN2428
Queen:We will rock you...PN2427
O-Zone:Dragostea din tei...PN2426
Márió:Imádok ütra kelni...PN2425
Márió:Elsőgirl a szél...PN2424
Sting:Desert rose...PN2423
Madonna: Dont cry for me.PN2422
Kevin Lyttle:Turn me on...PN2421
Dupla Kávé:Kék a szeme...PN2419
Blue, S.Wonder Signed seaPN2418
B.Sreisand:Woman in love.PN2417
Alphaville:Big in Japan...PN2416
Beatles:Yesterday...PN2415
Unique:Uton...PN2264
TNT:Nincs baj...PN2257
Desperado:Ég veled...PN2216
BabyG.Laia:Örült Szerelem.PN2203
Venus:Mire jó...PN2268
50Cent.G-Unit:If I Can't...PN2339
Anastacia:Left outside...PN2340
AtomicK.:RightNow2004...PN2341
AtomicK.:SomeoneLikeMe.PN2342
BasemetJaxx:GoodLuck...PN2343
Blue:BreatheEasy...PN2345
E.Iglesias:Kelis:Not in love.PN2189
George Michael:Patience...PN2225
Gigi D'Agostino:Silence...PN2227
Seal:Love's divine...PN2266
Eiffel65:Blue...PN2298
Crystal:Jég a tűzben...PN2178
Alicia Keys:You Don't Know..PN2303
Beyoncé:Me, Myself And I...PN2305
Madonna: Nothing Fails...PN2310
Pink:God is a D...PN2312
S.Ellis-Bextor:I won't Ch...PN2313
Sting:Send Your Love...PN2314
Sugarbabes:ToLostInYou...PN2315
Unique:AngyaL...PN2319
K.Minogue:Red Blooded W..PN2234
Romantic:A tűz amit gyújt...PN2250
E!milio:Ne nézz vissza rám.PN2219
C.Augiera:The Voice With...PN2214
Király L.:Szerelem utolsó...PN2233
Unique-Mozaik...PN2263
Gigi D'Agostino:L'Amour T...PN2272
Bon Bon:Valami Amerika...PN2273
Eminem:Lose Your Self...PN2274
Ákos:Tűzvarázsló...PN2275
ATB:Hold You...PN2276
Crystal:Fújja el a szél...PN2278
Desperado:Gyere és álmodj.PN2279
J.Lopez:Jenny from the b...PN2280
J.Timberlake:Cry me a river.PN2281
Paddós:Bye bye Szása...PN2282
R-GO:Szeretlek is meg nem.PN2283
TNT:Egyetlen szó...PN2196
D.Guetta:Love don't let me...PN2290
DJ Bobo:Chihuahua...PN2292
Las Ketchup:Aserje...PN2296
Shania Twain:Ka ching...PN2267
Eiffel65:Blue...PN2298
Crystal:Jég a tűzben...PN2178
Alicia Keys:You Don't Know..PN2303
Beyoncé:Me, Myself And I...PN2305
Madonna: Nothing Fails...PN2310
Pink:God is a D...PN2312
S.Ellis-Bextor:I won't Ch...PN2313
Sting:Send Your Love...PN2314
Sugarbabes:ToLostInYou...PN2315
Unique:AngyaL...PN2319
K.Minogue:Red Blooded W..PN2234
Romantic:A tűz amit gyújt...PN2250
E!milio:Ne nézz vissza rám.PN2219
C.Augiera:The Voice With...PN2214
Király L.:Szerelem utolsó...PN2233
Unique-Mozaik...PN2263
Gigi D'Agostino:L'Amour T...PN2272
Bon Bon:Valami Amerika...PN2273
Eminem:Lose Your Self...PN2274
Ákos:Tűzvarázsló...PN2275
ATB:Hold You...PN2276
Crystal:Fújja el a szél...PN2278
Desperado:Gyere és álmodj.PN2279
J.Lopez:Jenny from the b...PN2280
J.Timberlake:Cry me a river.PN2281
Paddós:Bye bye Szása...PN2282
R-GO:Szeretlek is meg nem.PN2283
Romantic:Szeretem Őt...PN2284
Shakira:Objection...PN2285
T.A.T.U.:All the things she...PN2286
TNT:Kicsi gesztenye...PN2287
Unique:Csillagtenger...PN2288
Koral:Hazafelé...PN2289

Mozgó Háttérek ⚙

MPN1297 MPN1331 MPN1330 MPN1315 MPN1314 MPN1313 MPN1312 MPN1311 MPN1310 MPN1308 MPN1307 MPN1306
MPN1404 MPN1025 MPN1402 MPN1403 MPN1114 MPN1333 MPN1365 MPN1298 MPN1118 MPN1299 MPN1301 MPN1366 MPN1302 MPN1304

Képüzenetek és Siemens Logók

Ha a kódban a K helyére R-t írsz, Siemens Logót kapsz!

Leszel a macim? KPN2058 | KPN2810 | Boldog karácsonyt! KPN1031
BUEK 2005 | Szeretlek Cica! KPN3425 | KPN2105 | Örülj ezt a Karácsony KPN3440
merry X-mas | Na mi megint Karácsony KPN3198 | KPN3438 | Rólad álmodom! KPN3232
Szeretlek bébém! KPN3248 | KPN3195 | BÚJJÉK!! 2005 KPN3430

Siemens Képüzenetek

Boldog Karácsonyt! XPN1445
Hiányzol babám! XPN1601
XPN1417

LOGÓK

Ha a kódban az L helyére G-t írsz, Group Logót kapsz!

Merry X-Kismacik!!! LPN6794 | LPN5895
NOKIA LPN1334 | Merry X-mas LPN2855
LPN2859 | LPN3890
CTRL ALT DEL LPN2454 | LPN5406
LPN3882 | LPN6102

Az SMS díja: 160 Ft+áfa. Info.: 220 60 52

Mit mire kérhetsz? Logót! arra alkalmas Nokia;Samsung S100,S300,V200,C100,E710,X450,Siemens GroupLogót! arra alkalmas Nokia Képüzenet! arra alkalmas Nokia, Ericsson, Samsung, SonyEricsson T300,T310,T610,T630,LG5400 Siemens A50,C45,C55,C62,MC60,ME45,M50,SL45,SL45i,S55,SL55 Motorola V80,V600,C390 Csengest! arra alkalmas Nokia;Motorola;365 Siemens S45,ME45,C45,M50,A50,C55,C62,S55 Samsung A110,A300,A400,E710,N100,N600,R210,S100,T100,X450 SonyEricsson T100,T300,T310,T610,T630,LG400,LG5300 Többszólamu csengest Nokia 3200,3220,3300,3510,3510i,3650,3660,5100,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6650,5800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7600,8910i,9500,9500i,5140,6100,6170,6220,6230,6600,6610,6650,6650i,6810,6820,7250,7210,7250,7250i,7600,8910i Siemens A35,C35,C45,C55,S35,S45,SL45,SL45i,SL55 Samsung E100,E700,E800,E820,X100,X600,X660 Motorola C380,C650,E365,E380,MPX200,T720,T725,V220,V300,V400,V500,V525,V600,V80 SonyEricsson K700,T230,T300,T310,T610,T630,T68i,Z1010,Z200,Z600 Panasonic X60;Sharp GX-20;SagemMy-X3-2/My-X5-2/My-X6/My-X7. Az SMS díja: 06/90 62 92 62 : 79Ft+Áfa. 06/90 63 50 63 : 400 Ft+Áfa. (Pol csengés és mozgó háttér 2 sms-ben kérhető!) A vezetékes hívás díja 240 Ft+Áfa/perk. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akciókról szóló - sms fogadásához!

A DVD-filmeket a NetPiac Kft. biztosította. NetPiac Kft. ☎ 239-4517, www.netpiac.hu

» Ákos: Az utolsó hangos dal

Nagy banzáj

Nagy Zoltán

Reméljük, hogy a DVD címe nem igaz! Hangosnak ugyan hangos a dal, de talán nem az utolsó. „Az utolsó hangos dal" címmel tartott koncertsorozat csúcspontja a május 29-én, a Kisstadionban tartott buli volt (persze a többi helyszínen is nagy sikert arattak).

A koncerten Ákos szinte összes fontos dalát előadták, sőt elhangzott néhány Bonanza Banzai-nóta is, persze kissé felfrissítve. A kétlemezes kiadvány első korongja csak a koncertet tartalmazza egy DD, egy DTS és egy LPCM hangsávval, a második korongon pedig olyan extrák találhatók, amelyekből a rajongók sokáig tudnak csemegézni. Van egy háromnegyed órás dokumentumfilm, ami a színfalak mögül mutatja meg a bulikat, és láthatunk olyan nótákat is, melyek a fő műsorban nem szerepelnek. Külön pozitívum, hogy ezek a dalok szintén három hangsávval kerültek a lemezre. Levezetésképpen pedig végig lehet nézni a fotóalbumot: Tyukodi László fotós több száz képen örökítette meg a turné szinte minden mozzanatát. Ha mindenképpen bele akarok kötni valamibe, akkor lehetnének az album képei kicsit nagyobbak, de ez legyen a DVD legnagyobb baja.

» Nagy buli a Kisstadionban

A koncertek hangját sávonként rögzítették, ebből keverték ki a DVD térhatású hangját Ákos saját stúdiójában. A végeredmény igazán lenyűgöző, főleg a DTS hangsávot hallgatva. Így egy kicsit kárpótolni tudja azokat is, akik, bár szerettek volna, nem tudtak eljutni egyik koncertre sem.

kép	★★★★★
hang	★★★★★
extra	★★★★☆

- DTS: **magyar**
- Dolby Digital 5.1: **magyar**
- LPCM: **magyar**
- Feliratok: **magyar**
- Kép: **4:3**
- Hossz: **180 perc**
- Kiadó: **White Falcon Publishing**
- Ár (bruttó): **4990 Ft**

» Harry Potter és az azkabani fogoly – extra változat

A varázslat folytatódik

Weisz Tamás

Harry Potternek, a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola harmadikos tanulójának már-már rutinszerű, hogy miután – vagy miközben – megérkezik a suliba, az a hír fogadja, hogy életveszélyben van. Az viszont eltér a szokásostól, hogy ezúttal nem Voldemort „vadászik rá", hanem az azkabani Sirius Black, aki – többek között – elárulta Harry szüleit Tudjukkinek. És hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, Black nyomát követve Roxfortba megérkeznek Azkaban őrzői is, a dementorok...

» Én ittam sokat, vagy ezekből tényleg kettő van?

Chris Colombus, az első két rész rendezője a karmesteri, vagy inkább ezúttal varázspálcát átadta a mexikói Alfonso Cuarónnak (A kis hercegnő, Szép remények, Anyádat is), ami a kritikusok és a nézők szerint is jót tett a történetnek. Cuarón kicsit lazábbra engedte a „gyeplőt", amit – az időközben azért két évet érő – gyerekszínészek meg is háláltak.

A DVD érthetően sok szempontból hasonlít az első két részre – még ha a csomagolásban a kiadó vissza is lépett egy nagyot (digipack helyett műanyag tok) –, így például abban is, hogy minden extra szinkronizált vagy legalábbis feliratos (a karaokét és az előzeteseket leszámítva). Az extrák ez esetben is kevésbé „leleplezőek", inkább szórakoztatóak, játékosak. Előbbiekre jó példa Johnny Vaughan és zanzafej interjúi a szereplőkkel és a készítőkkel, míg utóbbira a három, DVD-lejátszókon is játszható játék. Az extra lemezt érdemes DVD-meghajtóban is megnézni, mert sok érdekességet és hasznos linket találunk rajta.

kép	★★★★★
hang	★★★★★
extra	★★★★★

- Dolby Digital 5.1EX: **magyar, angol**
- Feliratok: **magyar, angol, angol, bolgár, horvát, szerb, szlovén, román**
- Kép: **16:9**
- Hossz: **136 perc**
- Kiadó: **Warner Bros**
- Ár (bruttó): **5990 Ft**

» Maszkabál

Készüljünk időben a farsangra

Nagy Anna

Gyermekes szülőként és zenekedvelőként egyaránt szívesen hallgatom Gryllus Vilmos magával ragadó gyermekdalait, mégis meglepett, amikor a Maszkabál DVD-n megláttam az előadó nevét. Ez a DVD elsősorban az óvodásoknak és kisiskolásoknak szól. A kedves, emellett egyszerű felépítésű figurák inspirálják az apróságokat arra, hogy lemásolják őket, amiben nagy segítség, hogy bármikor kimerevíthetik a képet. Bár egy kicsit zavaró, hogy a tigrisről szóló dal folyamatosan azt énekli, hogy „sárga, fekete", miközben a nagymacskán bizony barna a minta, nem fekete. Vagy ezt bízzam a gyerekek fantáziájára?

» A főszereplők kedves rajzfigurák

Sokkal többet nyújt az egyszerű mesefilmeknél, hiszen aktivizálja a nézőt-hallgatót is. Hogy könnyebben meg tudják tanulni a kicsik a dalokat, le lehet őket úgy is játszani, hogy folyamatosan kiírja a szöveget, ha pedig már jól megy, akkor teljesen el lehet hagyni az eredeti énekeseket, és csak a zene szól, hogy a tévé előtt is érvényesülhessenek a lurkók.

A kíváncsiskodók figyelmét az extrákkal lehet lekötni. Itt van egy film a *Maszkabál* készítéséről, ami nagyon érdekes, bár sajnos a felvétele teljesen „home video" módszerrel készült, ennek megfelelően pocsék a hang, nincs fehéregyensúly stb. Az igaz, hogy az ifjú nézők ezt nem veszik észre (bár ez sem biztos), és a vágás is némileg javít a helyzeten, de mégis kilóg egy kicsit a lemez többi anyaga közül. Valamennyire enyhíti a hatását a párkereső memóriajáték, ami DVD-n megvalósítva nem kis bravúr.

kép	★★★★★
hang	★★★★★
extra	★★★☆☆

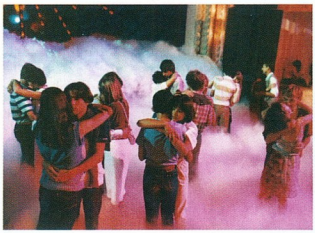
- Dolby Stereo: **magyar**
- Feliratok: **magyar**
- Kép: **4:3**
- Hossz: **46 perc**
- Kiadó: **Warner Home Video**
- Ár (bruttó): **3990 Ft**

» Házibuli 1–2.

Nosztalgia- és oktatófilm

Weisz Tamás

Vic Beretton sok szempontból tipikus kamaszlány. Idejének legnagyobb részét a nagy szerelem keresése és az ehhez vezető legegyszerűbb(nek tűnő) út, a házibulik kötik le. Mivel fogorvos papája és grafikus mamája elsősorban munkájukkal és házasságuk problémáival van elfoglalva, ezért a 13 éves Vic életvidám dédnagymamájához fordul kérdéseivel, állandó szerelmi bánataival. Amikből pedig akad bőven...



» (Mű)ködbe vesző emlékek

A két film képét nem igazán újították fel, így a képminőség további nosztalgiázásra ad lehetőséget. A filmeket nemcsak az eredeti hanggal vagy az eredeti szinkronnal nézhetjük meg, hanem a rendező, Claude Pinoteau kommentálásával is – franciául. Ezenkívül a lemezeken megtaláljuk a két rész előzeteseit, valamint az adott epizód fődalának klipjét és karaokeváltozatát.

A két filmet nem csupán azért érdemes együtt megvenni, mert így olcsóbbak, hanem azért is, mert a csomagban található egy harmadik lemez, amelynek legnagyobb részét egy közel másfél órás dokumentumfilm és számos interjú tölti ki, amelyben találkozhatunk a készítőkkel és az azóta felnőtt főszereplőkkel – akiket megnézhetünk az 1980-as és 1982-es szereplőválogatáson készült felvételeken is. Az első rész nagy slágerének, a *Reality*nek születéséről és slágerré válásáról Vladimir Cosma zeneszerző és az előadó, Richard Sanders mesél.

kép	★★★☆☆
hang	★★★★☆
extra	★★★★☆

- Dolby Stereo: **magyar, francia**
- Feliratok: **magyar, francia**
- Kép: **16:9**
- Hossz: **106 +103 perc**
- Kiadó: **Gaumont**
- Ár (bruttó): **7990 Ft**

» Underworld

Vérfarkasok és vámpírok

Branyiczky Gábor

A film történetében, helyszíneiben, sőt még szereplőgárdájában is jelentős a magyarok aránya. A producereket rögvest két folytatásra is ösztönző sikerfilm, amely az évszázados vámpír-vérfarkas viszály végkifejletét mutatja be, emiatt amolyan kellemes összekacsintós érzéseket is kelthet a magyar nézőben, aki a helyszíneket akár nap mint nap bejárhatja. Az már más kérdés, hogy kinek miként viseli nemzeti büszkesége azt a gondolatot, hogy mind a vámpírok, mind az őket sokáig szolgáló, majd ellenük lázadó vérfarkasok Corvin Mátyás, azaz Mátyás király leszármazottjai a pestis mutációjának okán.

» Selene nem az ijedségtől sápadt el, csak pár száz éve nem napozott

A viaszfehér és szexisen hegyes fogú Kate Beckisale (Pearl Harbour, Van Helsing) az alakját igencsak kidomborító bőrszerkójában mindenesetre a budapesti utcákon kergetőzik a vérfarkasokkal és saját fajtársaival, és Görög Zita, bár egy szót sem szól, mégis igazi vámpírkirálynő – néhány percre.

A DVD képére annak ellenére nem lehet panasz, hogy vámpírmozi lévén éjszaka játszódik, sőt legtöbbször még az eső is sűríti a sötétséget. Hangja az elvárható térhatást hozza, mind az angol, mind a magyar szinkronsáv esetében. A második korongon található rendezői változatnál csak az előbbi áll rendelkezésre, a fordítást csak olvasni lehet. A felirat viszont legalább az összes további extrához, a werkfilmhez és az azt kiegészítő három dokumentumfilmhez is elkészült, csak a Finch videoklipjét nem kíséri magyar felirat.

kép	★★★★★
hang	★★★★☆
extra	★★★★★

- Dolby Digital 5.1: **magyar, angol**
- Feliratok: **magyar, angol**
- Kép: **16:9**
- Hossz: **116 perc**
- Kiadó: **SPI International**
- Ár (bruttó): **4990 Ft**

» Dr. Strangelove – 40 éves jubileumi kiadás

A hidegháború legmelegebb pillanata

Nagy Zoltán

Merész ember volt Stanley Kubrick, hogy a hidegháború legvadabb időszakában készített filmszatírát magáról a hidegháborúról. Nem véletlen, hogy semmiféle támogatást nem kapott sem a kormányzattól, sem a hadseregtől.

A film egyik különlegessége, hogy minden fontosabb szerepet Peter Sellers játszik, akit ha máshonnan nem, hát a Rózsaszín Párducból biztosan ismerünk. A három szerep mellett egy negyedik is az övé lett volna, a mindenen átjutó bombázó parancsnokaként azonban a forgatás során eltörte a lábát, így végül ezt a szerepet egy ízig-vérig texasi cowboy kapta.

Az 1964-ben elkészült fekete-fehér film digitalizálása igen jól sikerült, nem látszik rajta a kora. A monó hanggal nem sokat lehetett kezdeni, így az annak ellenére monó maradt, hogy 5.1-es hangsávot készítettek belőle – de legalább az effektek jól szólnak. Sajnos magyar szinkron nincs, csak felirat, ami itt-ott hibás, de ezt már (sajnos) megszokhattuk.

» Herr Merkwurdigliebe, aki Dr. Strangelove-ra angolosított

A második korongon igazi csemegéket lehet találni a korszakról, a film készítésének körülményeiről, valamint a főszereplőről, Peter Sellersről. A dokumentumfilmekben olyan személyiségek nyilatkoznak, mint például Michael Palin (a Monty Python egyik tagja), Spike Lee rendező, James Earl Jones (akinek egyébként ez volt az első filmje).

kép	★★★★★
hang	★★★★★
extra	★★★★★

- Dolby Digital 5.1: **angol, német, olasz, spanyol**
- Feliratok: **angol, cseh, dán, finn, görög, lengyel, magyar, német, norvég, olasz, portugál, spanyol, svéd, török**
- Képarány: **16:9**
- Hossz: **90 perc**
- Kiadó: **Columbia/TriStar**
- Ár (bruttó): **5990 Ft**

A Gyűrűk Ura – A király visszatér (Bővített extra változat)

» Minden jó, ha jó vége

A hónap DVD-je

Márpedig A Gyűrűk Ura-trilógia Peter Jackson-féle megfilmesítésének igen jó a vége, és itt természetesen nem a történet végkifejletére kell gondolni. A film nemcsak megőrizte, hanem tán még fokozta is a lendületét, hiszen a külön stábbal már a forgatás alatt gondosan előkészített DVD-s változat legalább olyan remek, mint a mozifilmek.

Branyiczky Gábor

A történet bemutatásával felesleges lenne rabolni a helyet, részben mert a négylemezes kiadás után érdeklődők többsége bizonyosan látta már a filmet – megkockáztatom, még a könyvet is olvasta –, részben pedig azért, mert ahogy azt a trilógia előző két részének DVD-s verziójánál megszokhattuk, az „extra" jelző nem puszta frázis. Igaz, a „bővített" sem, hiszen a mozis változatot kényszerűségből a vágószobában jócskán megkurtító (kurtán is 192 percnyi volt) rendező 15 korábban nem látott jelenetet visszarakott, és 20 jelenetet némileg kibővített. Így kerek négyórás lett a film.

Nincs hát mit csodálkozni azon, hogy a négy lemezből az első kettőt a film és hangsávjai foglalják el, hiszen a kép- és hangminőségből ésszerűen nem lehetett volna annyit engedni, hogy egy korongra felférjen teljes hosszában. Márpedig a rendező és a DVD szerkesztői nem kötöttek semmiféle kompromisszumot a filmélmény rovására, így extraként „csak" a hangos kommentárok kerültek a filmek lemezeire. A csak persze erősen idézőjeles, hiszen a három különböző kommentársáv mindegyikén érezhető, hallható, hogy nemcsak a kényszer szülte. Legyen szó a rendező és a forgatókönyvírók, a szereplők vagy a stáb és az utómunkát végző csapat kommentárjáról, érezhető az a lelkesedés, ami sokak állítása szerint a trilógia elkészítése alatt végig jellemezte az alkotókat.

A harmadik és negyedik korongon aztán tényleg elszabadul az extraáradat, nagyjából 8 órányi mozgókép várja a regény hátterére és a film létrehozásának titkaira kíváncsi nézőket. Természetesen mindegyiket gondosan feliratozták.

A szemnek kellemesen animált áttűnésekkel, mozgásokkal operáló menü kétféle sorrendben is felkínálja az extrákat. Egyrészt tematikusan csoportosítva – például „Középföldre megtervezése és megépítése" alatt megtalálunk a témáról mindent a látványtervezéstől az interjúkon és dokumentumfilmeken át a képgalériáig. Másrészt a jellegük szerint csoportosított listából is kiválaszthatók, ha valaki például csak a werkfilmekre, vagy csak a galériákra kíváncsi.

Az elképesztő mennyiségű háttéranyag részletes ismertetésére helyszűke miatt nem is vállalkozhatom (a teljes lista megtalálható mellékletünkön a DVD-ajánlóban). Az első extra lemezre kerültek a film előmunkálatai, például a könyvek fejezetrendjét újraszervező kronológia részletes bemutatása és magyarázat, a látványtervek elkészítését és a kivitelezést bemutató dokumentumfilmek, valamit az eredetileg csúcsjelenetnek tervezett és le is forgatott Szauron–Aragorn párbaj, amit az utómunkálatok során végül is csak egy izgalmas mozzanattá, Aragorn–Troll összecsapássá változtattak. A második extra korongon az egyórás werkfilm mellett az utómunkálatoké a főszerep, ahol még a hangmérnökök és a filmzenét megszólaltató zenekar kálváriáját is megismerhetjük. És hogy tényleg jó legyen a vége, szinte részeseivé válhatunk annak a fantasztikus ünneplésnek, amiben az új-zélandi premieren része volt a színészeknek.

Az extrákból megbizonyosodhatunk arról, hogy az alkotók valóban élvezték a munkát, a három részt gyakorlatilag egyben leforgató munkatársak közeli barátokká váltak. Munka közben azonban ennek nyoma sem volt, bár a forgatásokat, munkamegbeszéléseket gondosan dokumentáló kamerának gyakran kedveskednek egy-egy mosollyal, bohókás mozdulattal. Személyes kedvencem az a jelenet, amikor az utómunkálatokat végző csapat tagjai, meghallgatva Peter Jackson vízióját az olifantos jelenetről, a távozó rendező mögött becsukódó ajtóra szegezik tekintetüket. Ezekről a pillantásokról doktori disszertációt lehetne írni – vagy drámát.

Szimpatikus, hogy a DVD szerkesztői néhány extrában kihasználták a menüszervezés speciális lehetőségeit. Ilyen a szétvált szövetség tagjainak útját bemutató interaktív térkép, vagy amikor az olifanttámadás egyik jelenetének különféle készültségi fázisait és a nézetváltást alkalmazva mutatják be a digitális trükkök születésének lépéseit. Ugyanakkor soha nem öncélú a DVD ilyen lehetőségeinek használata.

És akiknek A Gyűrűk Ura – A király visszatér bővített extra változata sem elég, még mindig ott az ajándékcsomag, ami egy ötödik, a trilógia zenéjének születését bemutató lemezt és egy Minas Thirit-makettet is tartalmaz. PCM

kép	★★★★★
hang	★★★★★
extra	★★★★★

- DTS: **magyar**
- Dolby Digital 5.1 EX: **magyar, angol**
- Feliratok: **magyar, angol**
- Képarány: **16:9**
- Hossz: **240 perc**
- Kiadó: **New Line**
- Ár (bruttó): **9990 Ft**

http://gyurukura.lap.hu/

A Gyűrűk Ura-játék a PCM DVD-n

Tessék jó(l) filmet nézni!
Odeon mozimagazin
Minden vasárnap 18:30-tól a Viasat 3-on.
mozimagazin.odeon.hu

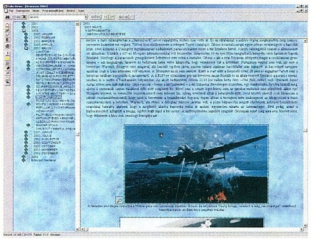
» Aranysas

Szárnyalj fennen!

Nagy Zoltán

Velem együtt biztosan sokan vannak, akik kedvenc folyóiratukat szépen összegyűjtik, hogy időről időre újra átlapozhassák. Az idők folyamán termetes kupacokba gyűlnek mindenféle tárolóhelyeken, és főleg költözéskor kell erősen ragaszkodni ahhoz, hogy igenis velünk jönnek ezek az újsághalmok – lehetőleg gyűrődésmentesen.

Mostantól könnyebb dolgunk lehet az *Aranysas*sal, ami – mi tagadás – nekem is a kedvenc repülős magazinom. Az Arcanum kiadásában ugyanis megjelent a folyóirat 2001 novembere és 2004 októbere között kiadott valamennyi száma digitális formában. Azért csak 2001-ig mehetünk vissza, mert előtte még másnak hívták a lapot (pontosabban ugyanaz a stáb másik néven készített lapot, amelynek jogai nem maradtak náluk).



» A formátuma más, de a tartalma megegyezik a nyomtatott magazinéval

A digitalizálás nagy előnye, hogy a teljes szöveg kereshető. Mivel nemcsak repülőkről, hanem általában a honvédségről és a hadtörténelemről is szól a lap, a kereshetőség kifejezetten hasznos, ha mondjuk történelemórán szeretnénk felhasználni valamelyik cikket.

Aki rendszeresen olvasta a lapot, annak kissé furcsa lehet, hogy a képek általában a cikkek végén kapnak helyet, és nem ott, ahol eredetileg voltak. Az összesen 858 kép egy külön könyvtárban található meg a CD-n, így akár egyben átböngészhetjük az összeset. A cikkeket exportálhatjuk. vagy akár ki is nyomtathatjuk. Az biztos, hogy az Aranysas CD hosszú időre ellátja a repülés és a hadtörténet szerelmeseit olvasnivalóval.

tartalom ★★★★★
tálalás ★★★★☆

- Ár (bruttó): **6250 Ft**
- Kiadó: **Arcanum Adatbázis Kft.**
  ☎ **481-0900**
- **www.arcanum.hu**

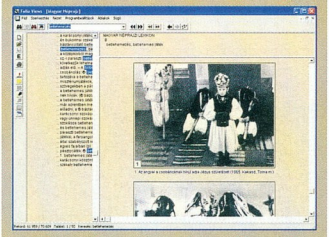
» Magyar néprajz

Minden, amit eleinkről tudni érdemes

Nagy Anna

A korong a magyar néprajz két meghatározó alapművét tartalmazza: a Magyar Néprajz és a Magyar Néprajzi Lexikon köteteit.

A *Magyar Néprajz* hosszú, kalandos előtörténet után született meg. Szerzői közül többen elhaláloztak, szerkesztői, főszerkesztői gyakran cserélődtek a szerkesztési folyamat során. A szerzők a kiadványt a magyar népi kultúra kézikönyvének szánták – ennek megfelelően óriási anyagot ölel fel. Minden fejezetet rövid történeti áttekintés és fogalommagyarázat vezet be, ezt az adott tárgykör bőséges illusztrációkkal megtűzdelt részletes taglalása követi, valamint széles körű bibliográfia teszi teljessé.



» Betlehemezés Kakasdon

A *Magyar Néprajzi Lexikon* létrejöttéhez a néprajztudomány legjelesebb hazai művelőit, 96 tudóst, kutatót sikerült mozgósítani, így készülhetett el 1977 és 1982 között a csaknem 10 ezer szócikket és óriási képanyagot tartalmazó ötkötetes mű. A szerzők a néprajz fogalomrendszerével „tudáshálóba fogták" a kutatások során felhalmozott ismereteket, beleértve a legfrissebb kutatások eredményeit is. A szócikkekben való fogalmazás módszere a kutatókat rákényszerítette a fogalmak, folyamatok pontos meghatározására, a történeti, társadalmi, kulturális összefüggések tömör, pontos megfogalmazására. Természetesen minden szócikk végén megtalálhatók a legszükségesebb szakirodalmi utalások is.

E korong megunhatatlan, ugyanis mindig újabb, meglepő, olykor humoros felfedezéseket tartogat számunkra eleink életéről, szokásairól.

tartalom ★★★★★
tálalás ★★★★☆

- Ár (bruttó): **6250 Ft**
- Kiadó: **Arcanum Adatbázis Kft.**
  ☎ **481-0900**
- **www.arcanum.hu**

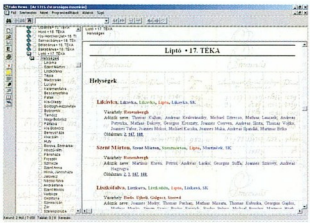
» Az 1715. évi országos összeírás

...az igazságosabb adózásért

Weisz Tamás

A Rákóczi-szabadságharc leverését és a szatmári békét követő országgyűlések sora több fontos reformot hozott. Ezek közül az egyik a „Commissio Systematica" névre keresztelt bizottság volt, amelynek egyik fő feladata az adórendszer reformálása (hiába, nincs új a nap alatt :), az arányosabb adózás, a terhek egyenlő elosztása volt. Ennek eszközeként a rendek elhatározták a lakosság vagyoni viszonyaival együtt történő egységes összeírását. Az összeírás körébe tartozott minden szabad királyi város, kiváltságos és nem kiváltságos mezőváros, község, lakott hely és pusztafalu.

Az 1715 tavaszán történt próbaösszeírás eredményéből, illetve hogy az alapján nem módosították az összeírási utasításokat, előre látható volt, hogy a kívánt célt nem fogják elérni, mégis a nyár folyamán megtörtént az országos összeírás.

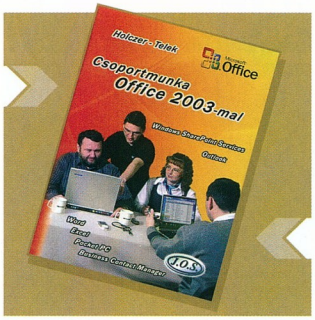


» Amikor még név szerint számon tartották az adózókat

A kétrétegű DVD sok szempontból eltér a már megismert arcanumos lemezektől. Eddig azt szokhattuk meg, hogy kiadványaikban a fő hangsúly a (digitalizált) szövegeken van, amelynek csak kiegészítője a több-kevesebb kép, fotó. Ez esetben azonban a hangsúly – mennyiségi szempontból legalábbis mindenképpen – az összeírás lapjait tartalmazó 10 816 nagy felbontású (4–6 megapixeles!) képen van, amelyek 6,8 Gbyte helyet foglalnak el. Ezekhez képest szinte eltörpül a mintegy százezer összeírt személy és a helységek neveit tartalmazó lista. Ez utóbbiak mellett megtalálható a település Lipiszky-féle alakja, az 1913-as neve és megyéje, a mai neve és megyéje, illetve az ország nevének rövidítése is.

tartalom ★★★☆☆
tálalás ★★★★☆

- Ár (bruttó): **25 000 Ft**
- Kiadó: **Arcanum Adatbázis Kft.**
  ☎ **481-0900**
- **www.arcanum.hu**



Holczer József–Telek Andrea

Csoportmunka az Office 2003-mal

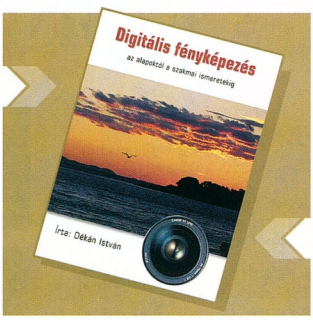
Az már évek óta megszokott dolog, hogy egy-egy új Microsoft Office verzió megjelenése után a kiadók szép sorban megjelennek a teljes csomagot, valamint az egyes programokat (Word, Excel, Outlook stb.) bemutató könyveikkel. Az Office 2003 rendszer azonban aloposan felborította ezt a bevált „munkamenetet", ugyanis a programok látszólag alig-alig nyújtanak többet az egyéni felhasználóknak – a hangsúly átkerült a csoportmunkára.

Telek Andrea és Holczer József munkája is ezt a témát járja körül alaposabban – egy kicsit más megközelítéssel, mint Schönhofen Péter múlt hónapban bemutatott írása. Amíg ez utóbbi inkább az intranetes megoldásokat helyezi középpontba (a SharePoint Servicest, a SharePoint Portal Servert és az InfoPatht), és inkább a rendszergazdákhoz, „profi" felhasználókhoz szól, addig a Jedlik Oktatási Stúdió kiadványa inkább az „átlagos" felhasználók táborát célozza meg.

A könyv legnagyobb része az Outlook és – a legkényelmesebben – az Outlookon keresztül elérhető Exchange szolgáltatásokról szól a beállításoktól, az elektronikus levelezésen (az Outlook Web Accessen is) a naptár- és névjegykezelésen át a digitális aláírásig és titkosításig. Ez utóbbi részben kapott helyet az Office dokumentumok védelmét szolgáló DRM (Digital Rights Management) is. Persze nem maradt ki a SharePoint Services sem, ahogy a csoportmunkát támogató wordös és exceles funkciókkal, lehetőségekkel is külön fejezet foglalkozik.

Weisz Tamás

Jedlik Oktatási Stúdió, 2004, 252 oldal,
2415 Ft



Dékán István

Digitális fényképezés

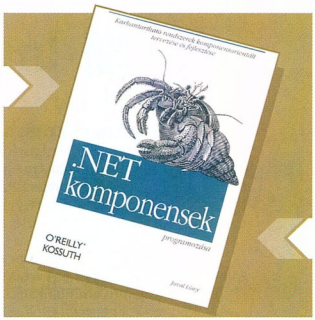
A digitális fényképezőgépek árzuhanásának köszönhetően alapvető változások történtek – sőt történnek – mind a professzionális, mind az amatőr fényképészet területén. És e változások bizony komoly kihívások elé állítják azokat is, akik már évek, évtizedek óta fotóznak – hát még azokat, akiket a digitális technika csábított e szép, ám roppantul ingoványos területre. Dékán István – a Digitális Fotó Magazin alapító főszerkesztője és több, „hagyományos" fotózással foglalkozó könyv szerzője – műve mindazoknak nyújt, nyújthat segítséget, akik digitális fényképezéssel, digitális képekkel foglalkoznak.

Rövid bevezetőjében megismerteti az olvasót a digitális kép fogalmával és a hozzá kapcsolódó főbb szakkifejezésekkel, amit – mintegy átmenetként az analógból a digitális világba – a különféle szkennerek bemutatása követ. A könyv legnagyobb részét – érthető módon – a fényképezéssel foglalkozó rész teszi ki, ami a fotográfiai alapoktól indul, és tart egészen a vakuk használatáig, és a gépvásárlás legfontosabb szempontjaiig. A szerző terjedelmesebb fejezetekben foglalkozik a cserélhető objektíves gépekkel, azok lehetőségeivel, a kész képek „számítógépes laborálásával", azaz fényképek javításával, korrigálásával, valamint a különféle nyomtatási eljárásokkal és a digitális fotólaborok lehetőségeivel.

A könyvben színes háttér különíti el a kezdőknek (zöld) és haladóknak, mélyebb ismeretekre vágyóknak (kék) szóló részeket. Az elsőtől az utolsó oldalig színes könyv egyik legnagyobb erénye, hogy a hasznos információkat szép, szemléletes fotók és illusztrációk teszik még érthetőbbé.

Weisz Tamás

Dékány Stúdió, 2004, 256 oldal,
4700 Ft



Juval Löwy

.NET komponensek programozása

Az alkalmazásfejlesztők egy meglehetősen alapos munkát kapnak kézhez Juval Löwy könyvével. Lapjain megtalálhatnak minden olyan fejlesztéssel kapcsolatos tudnivalót, amire csak szükségük lehet. A szerző a .NET programozás fogásait olyan egyedi és újszerű megközelítéssel mutatja be, amely gyakorlott .NET-programozók, valamint a COM és DCOM programozásban jártas fejlesztők érdeklődésére egyaránt számot tarthat. A szerző, lévén maga is neves programtervező, sokhelyütt a saját tapasztalatai alapján írja sorait.

Az általánosan elfogadott komponensalapú fejlesztési elvek alapján a könyv a következő témaköröket tárgyalja: .NET komponensek fejlesztése, csomagolása és telepítése, interface-ek és megvalósításaik különválasztása, életciklus-kezelés, események közzététele és előjegyzése, aszinkron hívások használata, programszálak felügyelete és egyidejűség-kezelése, objektumok szerializálása és perzisztens állapotuk biztosítása, távoli objektumok elérése, testreszabott komponensalapú szolgáltatások fejlesztése, biztonságos alkalmazásfejlesztés. A mű sok hasznos példaprogramot, tippet, tervezési útmutatót, valamint eredeti segédeszközt tartalmaz, amelyek egyszerűbbé teszik és gyorsítják a munkát.

Haszonnal – elsősorban – azok az olvasók forgathatják, akik már rendelkeznek némi gyakorlattal, tisztában vannak az objektumorientált programozás koncepcióival, valamint fejlesztési tapasztalataikat C# vagy Visual Basic környezetben szerezték.

Siposs Zoltán

Kossuth Kiadó, 2004, 493 oldal,
4990 Ft

A bemutatott könyvek megvásárolhatók a PC Magazin könyvesboltban az alábbi címen:

1132 Budapest, Visegrádi utca 11.
Telefon: 350-7144, telefon/fax: 339-8617

PCM magyar Impresszum

» SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Bérces László
Főszerkesztő-helyettes: Dervenkár István
Rovatvezetők:
Bata László (Szoftver)
Kis Endre (Hírek, Üzlet)
Nagy Zoltán (Hardver, Mobil világ, Tesztlabor)
Weisz Tamás (Tartalom és forma)
Dudás Zoltán (Kommunikáció, Magyar PC Magazin Online)
Munkatársak: Branyiczky Gábor, Dvorák Bence, Herczeg József Tamás, Nagy Lajos, Sponga Tamás, Sz@by (Gamer)
Tervezőszerkesztő: Varga Balázs
Korrektor: Szabó Eszter
Szerkesztőségi asszisztens: Albert Anna
Címlap és lapterv: Varga Balázs

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., I. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210,
Telefon: 350-8276 Fax: 350-8004

E-mail címünk: pcmagazin@ipma.hu
Honlapunk: www.pcmagazin.hu

» TERJESZTÉSI ADATOK
A MATESZ 2004. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám 16 835.
Magazinunk e havi száma 17 000 példányban készült.

» KIADÓ
Kiadja a G.F.H. Kiadó Kft., a Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Tel./fax: 350-8004

» HIRDETÉSFELVÉTEL
IPMA-Service Kft.
Üzletkötők: Czétényi Zsolt (zsolt@ipma.hu)
Kálnoki Kis Emese (emese@ipma.hu)
Szabóné Véghelyi Anna (szanna@ipma.hu)
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella (ogabi@ipma.hu)
Tel./fax: 350-8004

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

» TERJESZTÉS
Terjeszti a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing:
Kerbolt Pál,
Oláh Gabriella
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu
Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.
Előfizethető megrendelőlevélben: IPMA-Service Kft., Budapest. Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768
Előfizetési díj: 5994 Ft (6 szám), egész évre (12 szám) 11 988 Ft (33% kedvezménnyel).
Előfizethető továbbá hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyedévre: 2997 Ft (3 szám), fél évre: 5994 Ft (6 szám), egész évre: 11 988 Ft (12 szám).

A tördelés a Magyar PC Magazin szerkesztőségében történik.
Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

HU ISSN 1588-9289

Hirdetőink

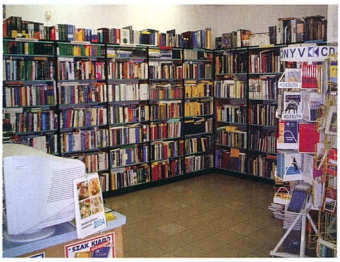
ALPHA SONIC 39
BLUEFISH 59
CO-RUN 35
DEWECO B/2
DIT DIGITÁLTECHNIKA 101
DTK COMPUTER B/4
GAMAXNET 59
GAMESTAR 87
IPARI ELEKTRONIKA 63
KESZO 59
KONICA MINOLTA 55
ODEON 125
RAMIRIS RUBIN 69
SICONTACT 9
SPRINT COMPUTER 29
STÚDIÓ 10 121
TECO 101
TOPSOFT 117
VTCD B/3

Lapunk 2003. II. félévi terjesztett példányszáma a MATESZ® által auditálva 16 321

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER«
BUDAPEST MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

PC magyar Magazin

1132 Budapest, Visegrádi u. 11. **Tel.: 350-7144**
E-mail: pcmbolt@chello.hu **fax: 339-8617**



Széles választék a számítástechnika területén megjelenő könyvekből, a kisebb és nagyobb kiadóktól egyaránt.

Rendelésre belföldön és külföldön megjelent könyveket egyaránt beszerzünk!

A számítástechnikán kívül ajánljuk:
közgazdasági és jogi-, műszaki-, építészeti-, lakberendezési-, autótípus ismertetők és szerelési útmutatók, barkács-, hobbi-, kertészet-, szakács-, nyelv és nyelvvizsga könyvek széles kínálatát. Ismeretterjesztő-, nyelvoktató-, szótár-CD-ROM-ok. Szakfolyóiratok (régi számok akciós áron)!

Nyitva tartás:
Hétfőtől péntekig: 9^{00}–18^{00}
Szombaton: 10^{00}–13^{00}

Következő számunk 2005. január 26-tól kapható az újságárusoknál.

ELŐZETES

Monitorok kivasalva

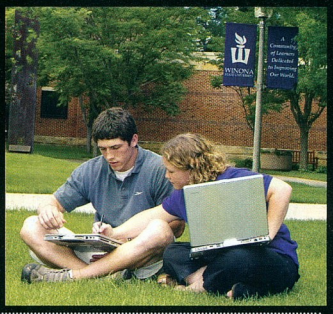
Lassan, de biztosan csökken a TFT monitorok ára, így egyre gyakrabban merülnek fel alternatívaként új számítógép vásárlásakor vagy a régi monitor cseréjekor. Megvizsgáltuk a hazai kínálat olcsóbb típusait, hogy milyen feladatokra alkalmasak.

Elements fekete-fehérben

A digitális kamerák korában természetesnek vesszük, hogy minden fényképünk színes, pedig a fekete-fehér fotó sokkal letisztultabb, elvontabb ábrázolást tesz lehetővé. A Photoshop Elements módosítórétegei érdekes módszert kínálnak a fekete-fehér képek előállítására.

2005: IT és most

Magazinunk új évben megjelenő első számában előretekintünk. Ez lesz az az esztendő, amelyben: az IBM példájára még néhány neves gyártó megszabadul PC-ágazatától, a lapos képcsöves monitorok megszorongatják az LCD kijelzőket, a 3G mobil kommunikáció végre csakugyan terjedni kezd, a nyílt forráskódú szoftver pedig versenyhelyzetet teremt az internetböngészők és az asztali operációs rendszerek piacán? IT-kórkép piacelemzők konzíliumával.



További témáink

Mutassuk be!

Régen egy prezentációhoz diavetítőt, zenei aláfestéshez magnót használtak, manapság ezek szerepét is átvette a számítógép. Eleinte egyszerű képnéző programokat használhattunk, melyeket aztán leváltottak a különböző prezentációkészítők. A CyberLink MediaShow 3 nemcsak az elkészítésben segít, hanem a programfüggetlen lejátszásban is.

Kalap helyett

A Fedora annak köszönheti születését, hogy a Red Hat bejelentette: a továbbiakban nem kívánja támogatni az asztali operációs rendszereit, és nem is készít belőle újabb verziót, a jövőben csak a vállalati termékekre koncentrál a cég. Fedora Core 3 Linux

RAM-ban nagy

A belorusz WinTools.net fejlesztőcsapat újabb programja sajátította el a magyar nyelvet. Az Extra Drive Creator Pro után a RAM Saver Pro kezelőfelületét is átültették, így még hatásosabban alkalmazhatjuk a memória kezelésére.

Egy vidám park

Vannak olyan érzések, amelyek biztos, hogy minden emberben megtalálhatók. Ilyen a játék szeretete, a játszani akarás, a félelem, a vágy egy kis borzongásra... És van egy hely, ahol ezeket az érzéseket egyszerre élhetjük át: a vidámpark, amit a Rollercoaster Tycoon 3-ban PC-re is átültettek.

Újabb magyar Linux

Frugalware néven újabb magyar fejlesztésű Linux látott napvilágot. A fejlesztők elsősorban a középhaladó felhasználókat célozzák meg, vagyis akik már értenek valamennyire a Linuxhoz, de még nem szereztek „pilótavizsgát".

DVD-magnók merevlemezzel

A videomagnót fokozatosan kiváltó DVD-felvevők fejlettebb típusaiban merevlemez is található, ami sokkal rugalmasabbá teszi a használatukat. Körülnéztünk a hazai piacon, milyen szolgáltatásokat nyújtanak a ma kapható eszközök.

AZ AKTUALITÁSOKBÓL EREDŐ VÁLTOZTATÁSOK JOGÁT A SZERKESZTŐSÉG FENNTARTJA.

MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10

...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

TÜV Rheinland EUROQUA EN ISO 9001:2000 ZN 75.100.8943

H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

FOXCONN®

Sense the power

DIABOLIC

4 x 5.25" external
2 x 3.5" external + 4 x 3,5" internal,
400 W PSU, Fan Duct, 120 mm fan,
Tool-less assembly,
4 x USB, 1 x IEEE-1394, audio on front
cold-cathod light included

bobmaster

FOXCONN®
Advancing Through Innovation

DTK Computer Hungary

DTK Computer Hungary Kft.
1134 Budapest, Dózsa György út 61-63.
Tel.: 1/412-3400 www.dtkcomputer.hu

HRP

HRP Hungary Kft.
1134 Budapest, Véső u. 7.
Tel.: 1/452-4600
www.hrp.hu